PlayStation
AZITO 2
ゲンブ
BANPRESTO

このたびは、株式会社バンプレストの商品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

なお、この「解説書」は大切に保管してください。

ソフトの内容についてのご質問は、バンプレストグループテレフォンサービスにお問い合わせください。

なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

●バンプレストグループテレフォンサービス

☎03-3847-6320

・電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
・電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

※このディスクを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等を無断で出版・上映・放送することを禁じます。

メモリーカード 5～15ブロック

マウス対応

SLPS 01526

目次

正義側物語

脱サラをして秘密基地の司令官となり、
ザイカーン地方のノベハンシティーの戦いから、2年が過ぎた・・・。
シティーを守ったあなたは一躍有名人となり、
人々と政治家の「おもてなし」を受けた
各種パーティー、市民会館でのシンポジウム、TVやCM撮影、雑誌のグラビア特集。
政治家や銀行役員によるパーティーや夜の接待、
リベートによる税金のごまかし、スキヤキ、テンプラ・・・。
また、周りから進められるままに、株や土地の売買に手を出し、
大金をつかんだのである！
しかし、ここにきて不測の事態が発生する！
バブルがはじけ、最大の不況、株、土地の大暴落、政治家の汚職で、
政治・経済は混乱の一途をたどり、
その影響を受け、あなたと秘密基地の存続も危機におちいったのである！
だが、とある組織から救いの手は差し伸べられた！
「国際防衛組織HUMA」
HUMAは地球を守るためにヒーローと共に、平和のために悪と戦いつづける
防衛組織なのである。
HUMA総本部長官はあなたの実力をみとめ、極東支部司令官に任命されたのである。

すてる神あればひろう神あり！
あなたは、心を入れかえて再び世界平和のために悪と戦うことをちかうのであった！
かくして、HUMA極東支部司令官となったあなたの、いそがしい日々が始まった。

悪側物語

脱サラをして秘密基地の司令官となり、
ザイカーン地方ノベハンシティーの戦いから2年が過ぎた・・・。
シティーの支配者となったあなたは人々を力で押さえつけ、
本格的な世界征服のための準備を行っていた。
裏金をばらまいての市長選挙、武器密売人への研究データと開発物の売り渡し。
息のかかった政治家のパーティーや夜の接待、
税金の横領、銀行の接待、フジヤマ、ゲイシャ・・・。
また、自分の利権のために多くの株や土地の売買に手を出し、
大金をつかんだのである！
しかし、ここにきて不測の事態が発生する！
バブルがはじけ、最大の不況、株、土地の大暴落、政治家による汚職。
そして、警察の手はあなたにまで伸び、
秘密基地不法建設による土地・資産全没収という最大の危機にみまわれる！
だが、とある者達から救いの手は差し伸べられた！
それは、過去に地球征服を企みつつも、
ヒーローのために滅ぼされた組織の幹部たちであった！
「よーし！せっかく脱サラしてまで秘密基地を作ったんだ！
もう一度、がんばって秘密基地を作ろう！」

すてる神あればひろう悪あり！
あなたは、再び世界征服を目指すこととなった！かくして、悪の組織と手を結んだ
あなたの、世界征服のための秘密基地建設が始まった！

コントローラ（※コントローラはコントローラ端子1のものを使います）

L1・R1ボタン
方向キーを併用する事でカーソル固定
画面スクロール

方向キー
カーソル、選択項目

スタートボタン
ムービーのスキップ

□ボタン
リストウィンドウでの項目の決定、キャンセル

○ボタン
コマンドの表示、決定
ユニット配置の決定

×ボタン
コマンドのキャンセル
メッセージの送り

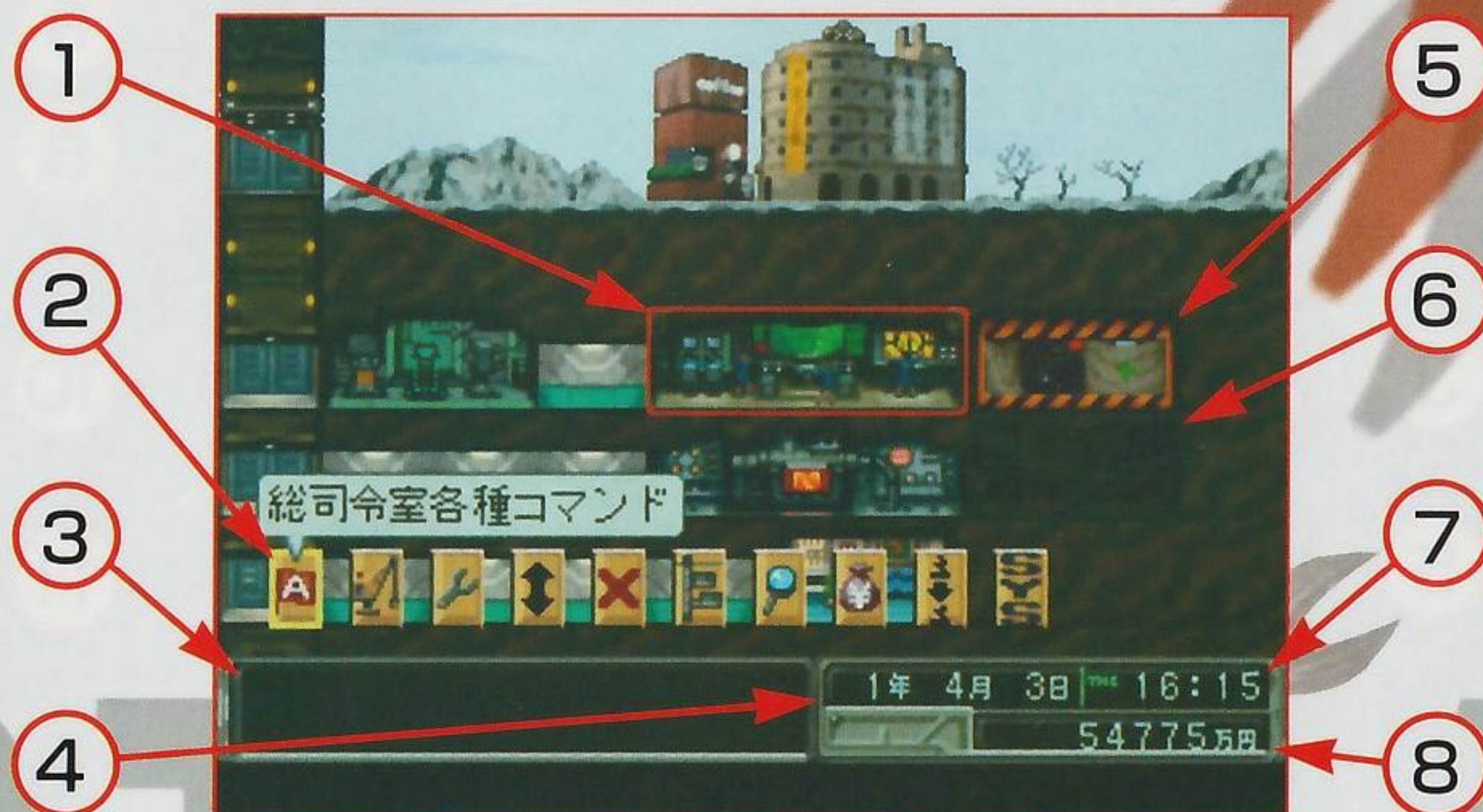
マウス

右ボタン
コマンドのキャンセル、ムービーのスキップ、メッセージの送りに使用

左ボタン
コマンドの表示
コマンドや項目の決定
ユニットの配置の決定

マウス
カーソルの移動に使用

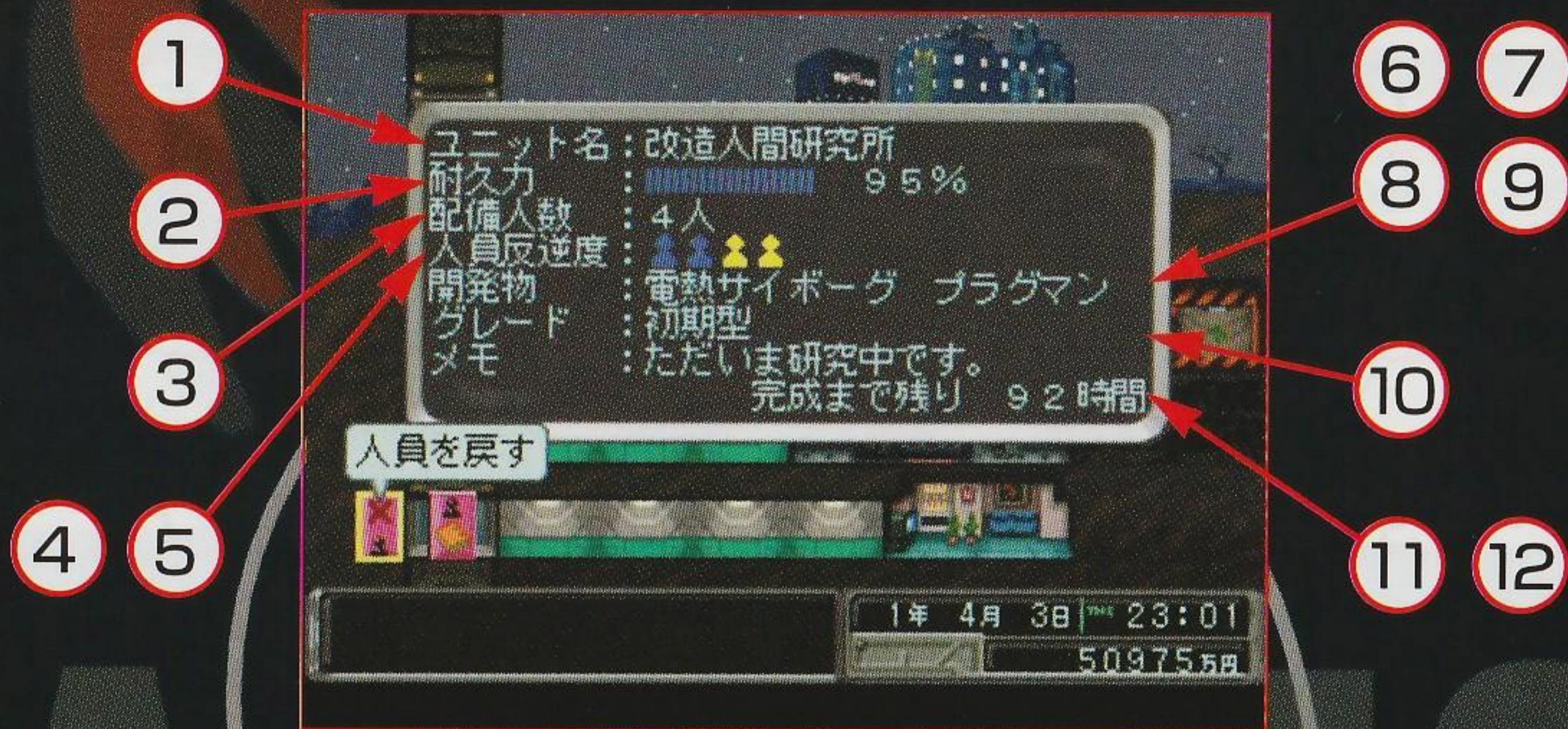
―マウス使用時の注意点―

- 説明文は、コントローラの操作を中心として書かれています。 マウスの場合は、「方向キーを動かして選択」が「マウスを動かして直接カーソルで指す」、「○ボタンで決定」が「左ボタンで決定」、「□ボタンで選択」が「左ボタンで選択」、「×ボタンでキャンセル」が「右ボタンでキャンセル」となりますので、注意してください。
- ゲーム中にマウスやコントローラをつけかえないようにしてください。操作ができなくなる場合があります。

メイン画面

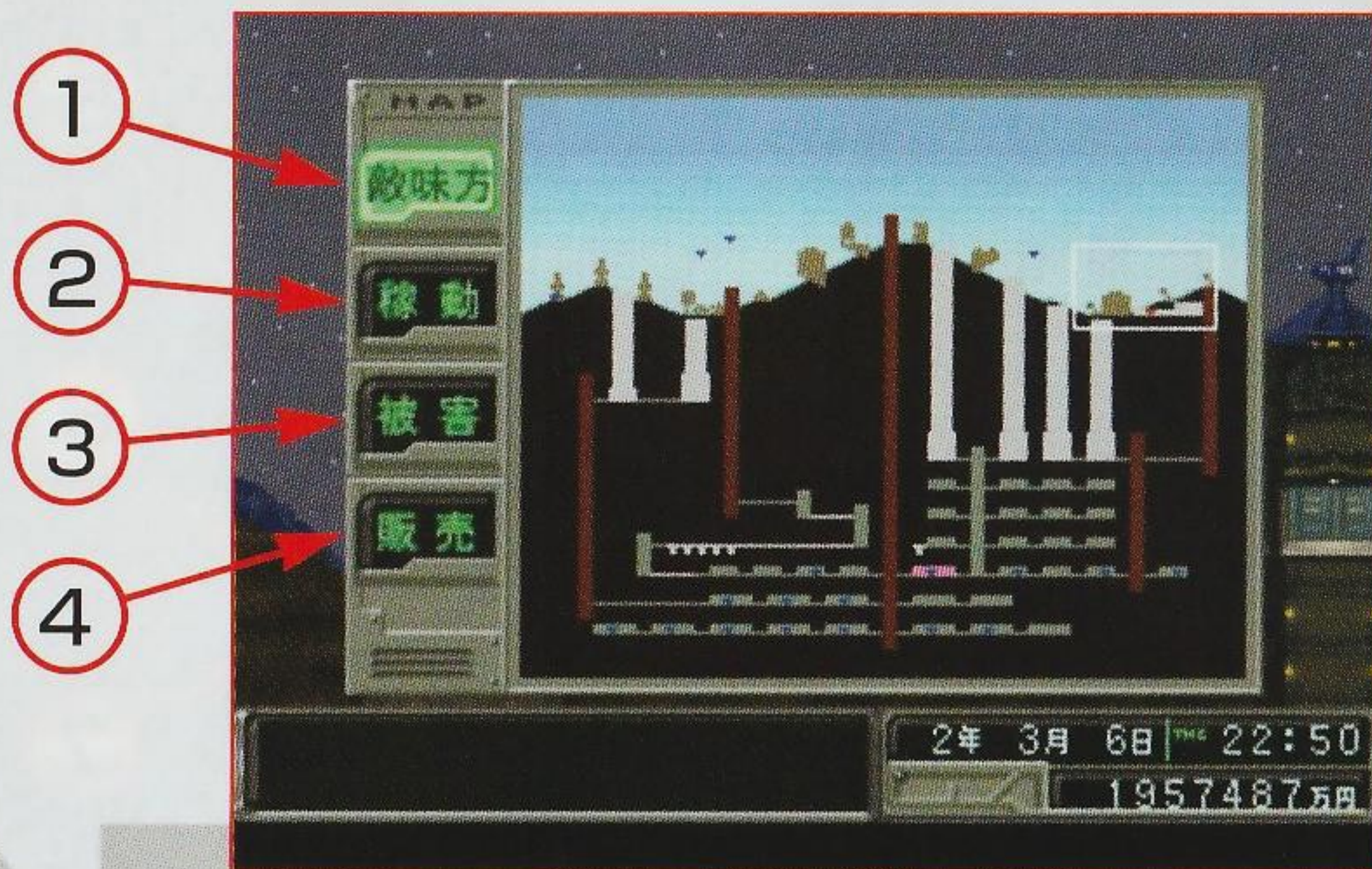
1. 配置したユニット
2. メインアイコン
3. 情報ウィンドウ
4. 年月日
5. 工事中のユニット
6. 破壊されたユニット
7. 時間
8. 所持金

ユニットウィンドウの説明

ユニットウィンドウ

※表示される項目は、ユニットごとに変化しますので、注意してください。

1. ユニット名
2. ユニット耐久力
3. 配備人数 ── ユニットに配置されている人員や兵器の人数を表示します。
4. 人員反逆度 ── 研究室・工場・保養所・格納庫の場合、配置されている人員の反逆度を表示します。
5. 人員体力 ── 保安室・格納庫の場合、配置されている兵器の体力を表示します。
6. 開発物 ── 研究室・格納庫の場合、開発されている兵器・商品の名前を表示します。
7. 生産物 ── 工場の場合、生産している商品・弾薬の名前を表示します。
8. 格納兵器 ── 格納庫の場合、配置されている兵器名を表示します。
9. 商品 ── カモフラージュの場合、販売している兵器・商品の名前を表示します。
10. グレード ── 研究室・格納庫の場合、開発・配備されている兵器のグレードを表示します。
11. 在庫数 ── 工場、カモフラージュ・砲台の場合、商品・弾薬の在庫数を表示します。
12. 情報欄 ── ユニットに関する簡単な情報が表示されます。

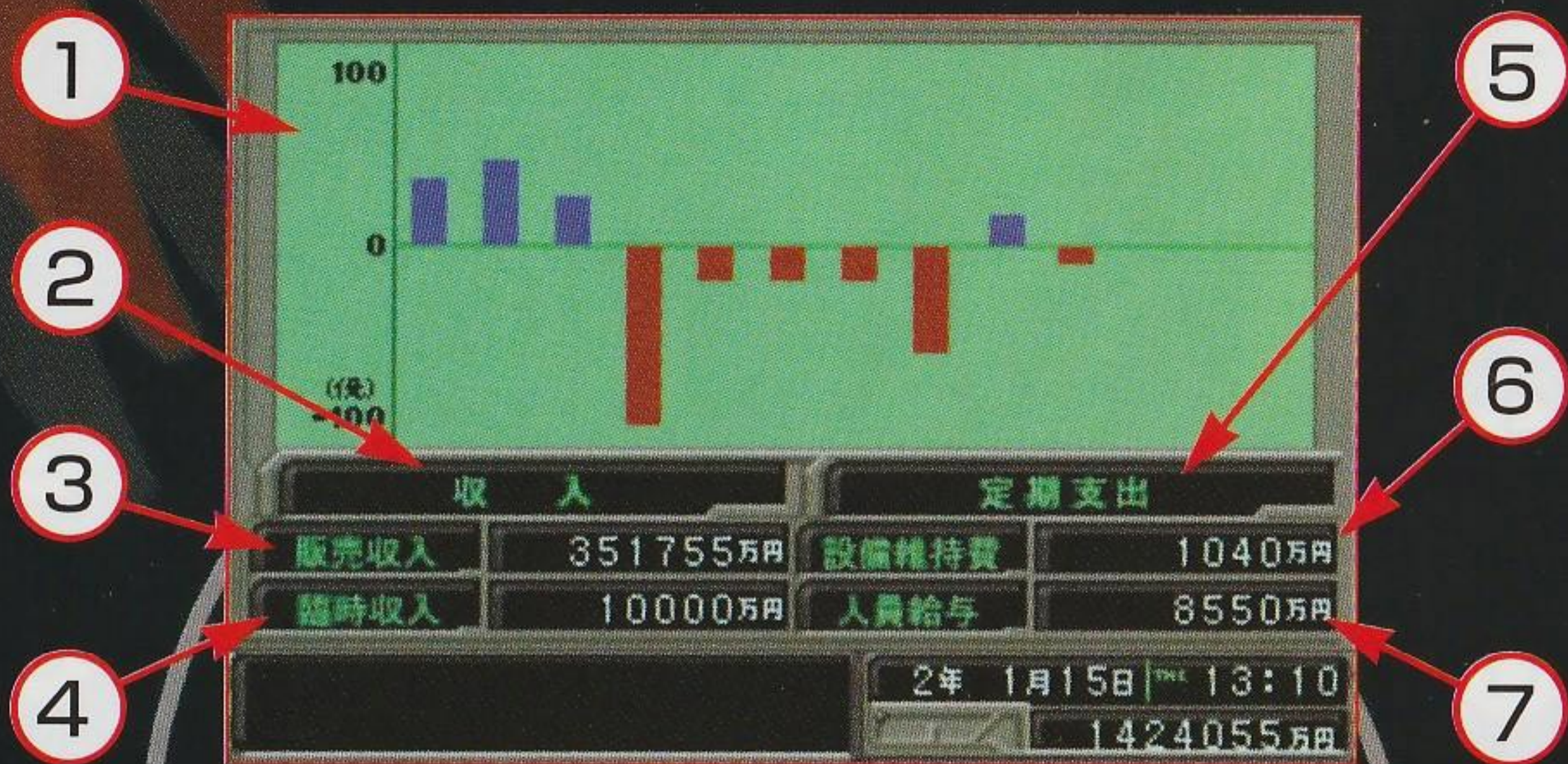
全体マップの説明

※表示される内容は、項目ごとに変化しますので、注意してください。

1．敵味方 —— 味方は青色、敵は赤色の点で表示されます。

2．稼動 —— 稼動状態にあるユニットは青色。破壊されたユニットは濃い赤、動力室と繋がっていないユニットは灰色になります。（エレベータと土台以外。）

3．被害 —— 耐久力が５１％以上は青色、５０％以下は赤色、破壊されたユニットは濃い赤色になります。

4．販売 —— 商品を置いていない、または商品の在庫が切れているカモフラージュは白色、商品の在庫があり、販売中のカモフラージュは青色、商品の在庫があり商品がぜんぜん売れていないカモフラージュは赤色。在庫がなくなっているカモフラージュは灰色になります。

収支表の説明

1．**1ヶ月毎の収支グラフ** ―― 1月毎の収支合計を棒グラフで表示します。棒グラフが青の場合はその月は黒字、赤の場合はその月は赤字であったことを示します。棒グラフは過去11ヶ月分まで表示されます。

2．**収入** ―― その月の収入が表示されます。

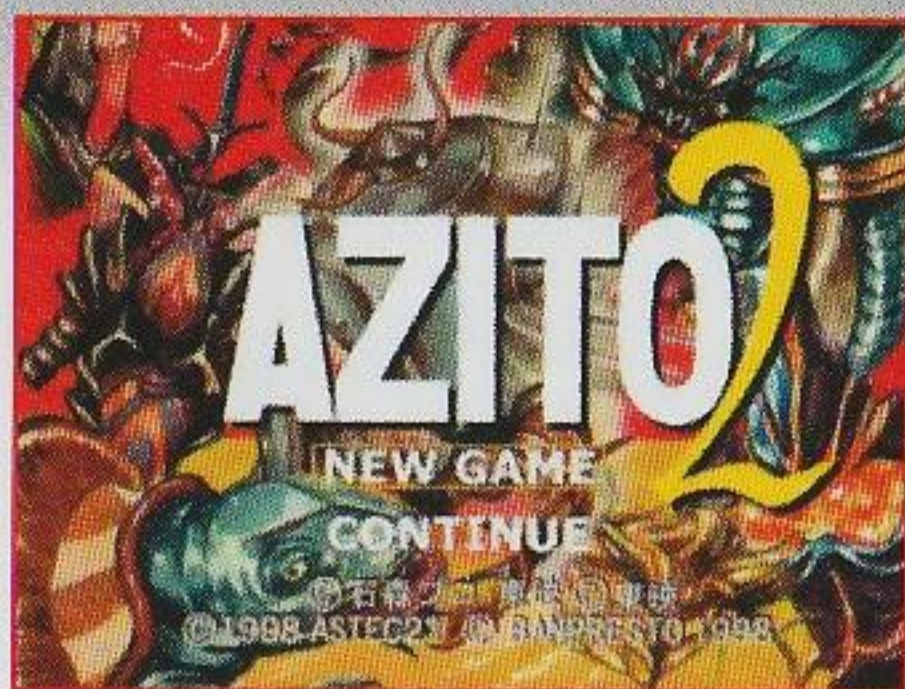
3．**販売収入** ―― その月のカモフラージュからの収入の合計が表示されます。

4．**臨時収入** ―― その月にイベントで得た財宝、報酬の合計が表示されます。

5．**定期支出** ―― ユニットの維持費や人員の給料を表示します。

6．**設備維持費** ―― ユニットのメンテナンスに必要な維持費を表示します。

7．**人員給与** ―― 人員の給料の1ヶ月の合計を表示します。

■ ゲームの開始

電源を入れると、オープニングムービーが始まります。ムービーが終わると、タイトル画面へ入ります。
タイトル画面で、NEW GAME もしくは CONTINUEを選択してください。

■ NEW GAME

NEW GAMEを選択すると、正義・悪セレクト画面に入ります。ここで、正義・悪のプレイモードを選択します。
選択は方向キーでカーソルを動かして、○ボタンで決定します。プレイモードの選択が終了すれば、マップ選択画面に入ります。方向キーでカーソルを動かし、マップ上の4つのポイントから地形を1ヶ所選択し、○ボタンで決定します。選択すると、地形のデータが表示されます。決定の場合、○ボタンで決定してください。変更する場合は×ボタンでキャンセルします。

■ CONTINUE

メモリーカードにセーブされているデータをロードして、前回の続きからゲームを始めます。選択は方向キーでカーソルを動かして、○ボタンで決定します。
マウスの場合は、データをカーソルで指定して左ボタンを押します。データを選択した後、カーソルをデータの絵とは違う場所に移動させてから左ボタンを押します。

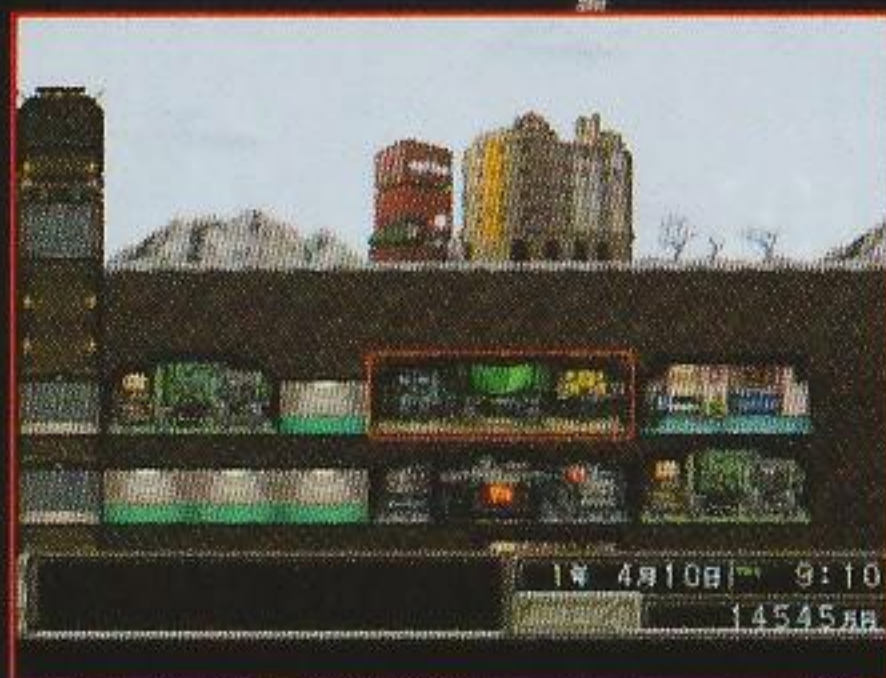
ゲームのルール

■ ゲームの目的

プレイヤーは秘密基地を建設して、敵対する勢力と戦います。敵対する勢力の司令官の撃破、もしくは総司令室の破壊が目的となります。

■ 所持金

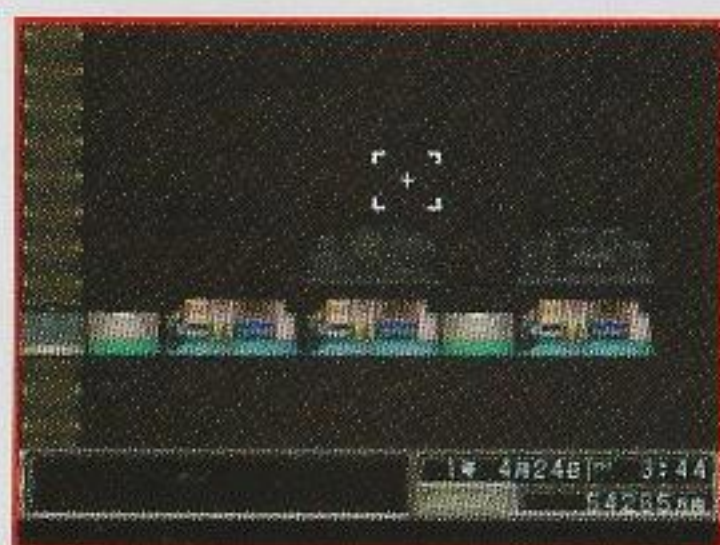
プレイヤーには所持金が設定されており、所持金を使って基地建設を行います。ユニット毎に建設費が設定されていますので、無駄をせず計画的に建設を進めていきます。

■ ユニットの配置

ユニットには「地下施設」と「地上施設」があります。地下のユニットは､地中のどこでも好きな所に配置できます。地上のユニットは、地表の平地にのみ配置できます。斜面に地上ユニットを配置する場合は、土台の上に配置します。（後述参照）また、ユニットは他のユニットと重ねて配置する事はできません。ただし、この条件に当てはまらない物も一部あります。

■ 総司令室の配置

基地の中心となる「総司令室」は、必ず配置します。ここが破壊されるとゲームオーバーとなりますので、通路や罠、保安室をうまく配置して、できるだけ敵がたどり着けないように配置します。

■ ユニット同士の繋げ方

1 配置したユニットは、離れ離れに配置されていると人員の移動や電気の供給が行えず、そのユニットの機能が使えませんので、ユニットを繋げていく必要があります。

2 ユニットは、横方向に繋がるように配置します。縦方向には繋がらないようになっています。

3 階段ユニット同士を繋げる場合、横方向・縦方向に繋げていくことができます。階段を縦に繋げるときは、階段の上部と下部を重ねるように配置します。ただし、縦方向に繋がるのは階段ユニット同士の場合だけで、他のユニットとは縦方向には繋がりません。

■ エレベータの伸縮

1 エレベータを伸ばしたり縮めたりする場合は、メインアイコンの「エレベータの伸縮」を選択します。アイコンを選択すると、カーソルの形が変化します。カーソルが変化したら、伸縮させたいエレベータの上端（もしくは下端）にあわせます。

2 カーソルをあわせたら、○ボタンを押したまま方向キーを上下に入れ、伸縮させます。エレベータを地表に出したり他のユニットなどに繋がった場合は、エレベータ乗り場ができ、繋がっていることを教えてくれます。

■ 出口は必ず作る

出口は「怪人の出撃」や「諜報活動」や「動力室の換気」を行うためにも必ず作ります。「通路」「階段」「エレベータ」を使って地表と地下を繋ぐ出入り口を作ってください。

■ 罠の配置

「罠」は通路と同じ様に配置して行きます。又、既に配置されている通路に重ねて配置する事もできます。ただし、通路や階段・エレベータのように、出入口として使用する事はできません。

■ 動力室の配置

地下に配置するユニットは動力室と繋げないと使用できませんので、「動力室」は必ず配置してください。動力室を配置したら、必ず通路などを使って、出口と繋がるようにしてください。

■ 出口が無かった場合のペナルティ

動力室と出口が繋がっていないと、ユニットや人員に次のような悪影響が出ますので、気をつけてください。

・地下ユニットの耐久力が徐々に減少、最後は爆発する。
・人員全員の反逆度が徐々に上昇する。
・砲台への弾薬補給が行われなくなる。
・カモフラージュへの商品供給が行われなくなり、販売がストップする。

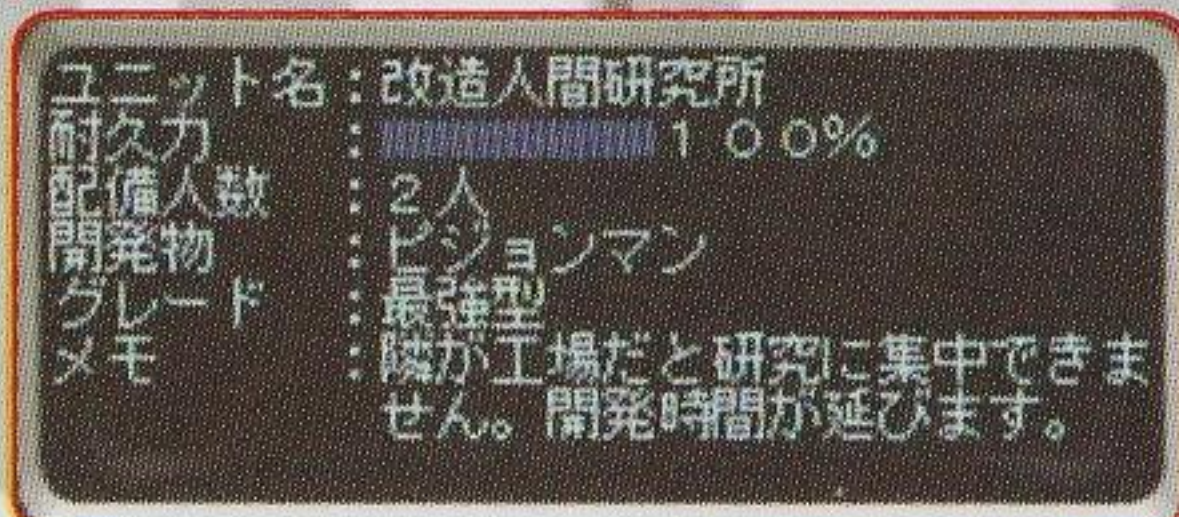
■ 人員の反逆度

人員には、「反逆度」というパラメーターがあり、働く度に上昇します。反逆度が１００に達すると、人員がとんでもない行動を起こすことがあります。常に注意して「保養所」で反逆度を下げるようにしてください。

■ 特殊な配置

斜面に地上ユニット（カモフラージュ・砲台）をそのまま配置する事はできません。先に「土台」を斜面に配置して、その上にカモフラージュなどを配置するようにしてください。

■ 配置位置による悪影響

ユニット名：改造人間研究所
耐久力　：１００％
配備人数：２人
開発物　：ビジョンマン
グレード：最強型
メモ　　：隣が工場だと研究に集中できません。開発時間が延びます。

配置したユニットの中には別のユニットが近くにあると、騒音などの影響で正しく作動しない物があり、それらは実際にユニットを作動させ、そこに表示されるメッセージ欄を参考にユニットの配置位置を変えたり、削除したりします。

■ 配置の限界数

ユニットには、配置限界数が決められている物があり、限界数以上の配置はできません。どうしても配置したい場合は、既に配置しているユニットを削除してから配置してください。（通路、階段、土台には限界数はありません。）

■選択リストの操作方法（コントローラ）

研究物を選択してください。
仮面ライダー１号　最強型
仮面ライダー２号　改造型
超空忍者　シゲハル　改造型
仮面ライダーＶ３　改造型
ライダーマン　改造型
バトルファイターモス　改造型
仮面ライダーアマゾン　初期型
仮面ライダーストロンガー　初期型

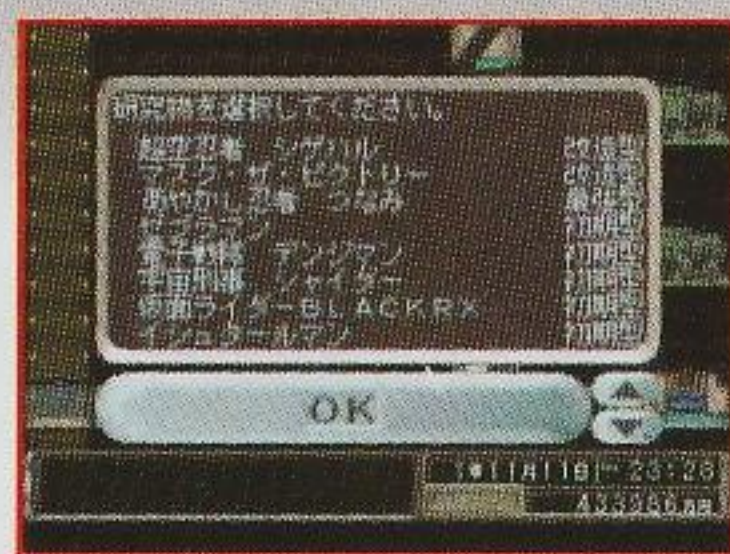
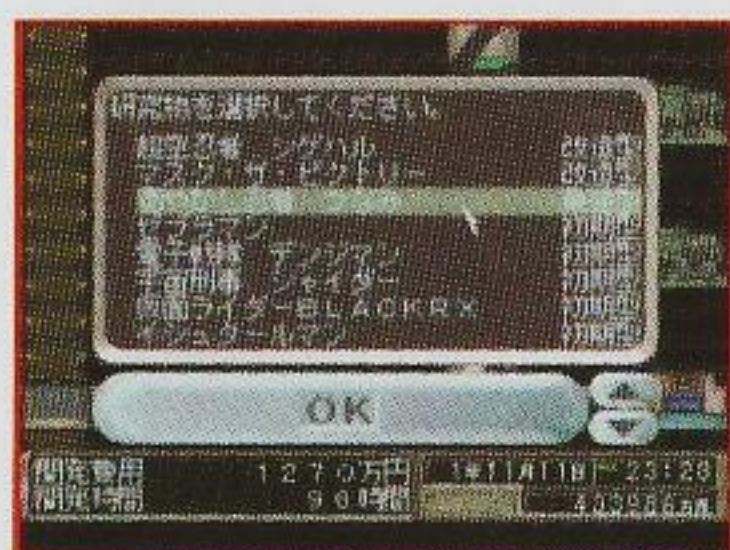
ゲーム中、人員や開発物を選択するとき、写真のようなリストが表示され、単数もしくは複数の物を選ぶ場合があります。この場合は、次のように操作します。

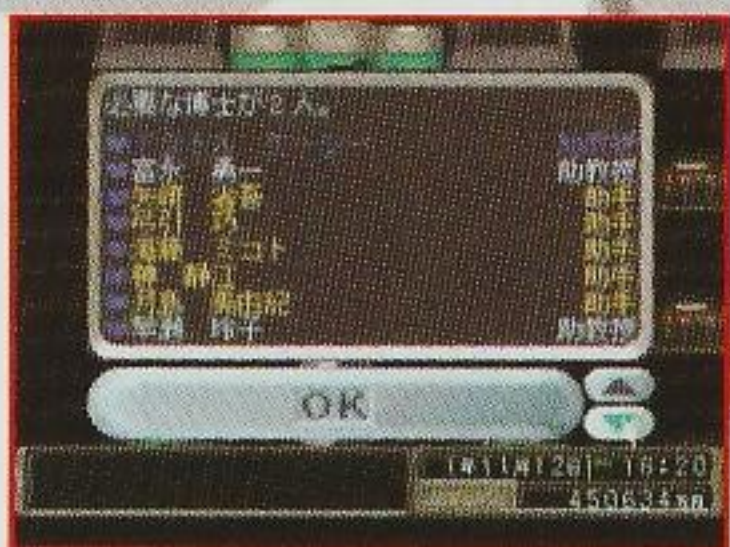
選択リストが表示されたら、目的の人員や開発物などの項目に選択カーソルをあわせます。選択カーソルをあわせたら、□ボタンを押します。（項目の選択はここで終わるものや、次に続く物があります。）

開発や雇用、解雇で複数の物を選択する場合は、目的の人員の数だけ選択する必要があります。人員に選択カーソルをあわせて□ボタンを押し、これを目的の人数分だけ繰り返します。選択された人員などは、文字の色が青色に変化します。選択が終了すれば、○ボタンを押して決定します。

最大４人まで選択可能。
超空忍者　シゲハル　初期型
仮面ライダーＶ３　最強型
ライダーマン　改造型
マスク・ザ・ビクトリー　初期型
あやかし忍者　つなみ　改造型
バトルファイターモス　初期型
仮面ライダーＸ　初期型
仮面ライダーアマゾン　初期型

配置や雇用のときに開発物や人員の人数が多い場合、リストに表示しきれていない場合があります。表示しきれていない人員を選択する場合は、方向キーを下に押し続けることで、表示ページを変えることができます。

■選択リストの操作方法（マウス）

選択リストの操作はコントローラとマウスでは若干操作が異なります。マウスでは、次のように操作します。

選択リストが表示されたら、目的の人員や開発物などの項目にマウスカーソルをあわせます。マウスカーソルをあわせたら、左ボタンを押します。（項目の選択はここで終わるものや、次に続く物があります。）

開発や雇用、解雇で複数の物を選択する場合は、目的の人員の数だけ選択する必要があります。人員にマウスカーソルをあわせて左ボタンを押し、これを目的の人数分だけ繰り返します。選択された人員などは、文字の色が青色に変化します。選択が終了すれば、下に表示されているＯＫボタンにカーソルをあわせて左ボタンを押して決定します。

配置や雇用のときに開発物や人員の人数が多い場合、リストに表示しきれていない場合があります。表示しきれていない人員を選択する場合は、ＯＫボタンの横に表示されている矢印キーにカーソルをあわせて、左ボタンを押し続けることで、表示ページを変えることができます。

※ 一つ前の選択に戻るときは、✕ボタン（右ボタン）でキャンセルします。

基本ルールは以上です。
あとは、このルールを頭に入れて、思い通りの秘密基地を建設してください。

アイコン説明

メインアイコン

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

1．総司令室（総統室）…………人員や開発物の確認など、基地の基本に関わるアイコンです。

2．建設……………………建設を行うアイコンです。

3．修理……………………壊れたユニットや、ミサイルで空いた穴を直したりします。

4．エレベータ………………エレベータ、転送エレベータ、格納庫の出入り口を伸縮させます。

5．削除……………………不用になったユニットを削除します。

◆ なお、戦闘中に削除を行うことはできません。

6．引越し…………………稼働中の総司令室から稼動していない総司令室へ、基地の中枢を移動します。

7．全体マップ………………全体マップを表示します。

8．人員・兵器確認…………画面を移動中の人員・兵器をカーソルでさして、ステータスを確認することができます。

9．収支グラフ………………収支グラフを表示します。

10．オペレータ変更…………通信を入れるオペレータを変更します。

11．システム………………セーブ、BGMセレクトやヘルプをみることができます。

※ 総司令室（総統室）アイコンは、総司令室（総統室）を配置すると使用できます。

総司令室（総統室）アイコン

1. 人員を配置………総司令室に配置する人員の選択をします。
2. 人員を戻す………総司令室に配置されている人員を戻します。
3. 攻撃または防御する………総司令室に配置されている兵器を出撃させます。
4. 帰還命令を出す….総司令室から出撃させた兵器に帰還命令を出します。
5. 人員リスト………現在雇用している博士、工場長のステータス・プロフィールをみることができます。
6. 開発物リスト……現在開発済みの兵器、商品のステータス・プロフィールをみることができます。
7. 人員雇用…………博士、工場長を雇うことができます。
8. 人員解雇…………博士、工場長を解雇します。
9. ミサイル攻撃……敵基地に向けてミサイル攻撃を行います。
10. 敵基地確認………敵基地に諜報員を送り込んでいた場合、敵基地をみることができます。
11. 配置人員リスト….現在、ユニット内に配置されている人員、兵器の確認ができます。

アイコン説明

建設アイコン ユニット選択

1 2 3 4 5

1. 部屋ユニット…………地下に建設する部屋ユニットが配置できます。（建設アイコン　地下施設へ続きます。）
2. 通路ユニット…………地下に建設する通路ユニットが配置できます。（建設アイコン　通路施設へ続きます。）
3. 大型ユニット…………地下に建設する格納庫ユニットが配置できます。（建設アイコン　格納庫施設へ続きます。）
4. 武装ユニット…………地表に建設する武装ユニットが配置できます。（建設アイコン　武装施設へ続きます。）
5. カモフラージュユニット…………地表に建設するカモフラージュユニットが配置できます。（建設アイコン　カモフラージュ施設へ続きます。）

建設アイコン 地下施設

1 2 3 4 5 6 7 8 9

1. 総司令室（総統室）……総司令室（総統室）が配置できます。
2. 動力室…………………動力室が配置できます。
3. 改造人間研究室（怪人研究室）…………改造人間研究室（怪人研究室）が配置できます。
4. 砲台新素材研究室………砲台新素材研究室が配置できます。
5. 商品研究室………………商品研究室が配置できます。
6. 保安室……………………保安室が配置できます。
7. 工場………………………工場が配置できます。
8. 保養所……………………保養所が配置できます。
9. 削除………………………ユニットの削除ができます。

◆ なお、戦闘中に削除を行うことはできません。

建設アイコン
通路施設

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

1. 通路……………………………通路が配置できます。
2. 罠：落とし穴…………………罠の落とし穴が配置できます。
3. 罠：吊り天井…………………罠の吊り天井が配置できます。
4. 罠：火攻め……………………罠の火攻めが配置できます。
5. 罠：水攻め……………………罠の水攻めが配置できます。
6. 罠：ガス攻め…………………罠のガス攻めが配置できます。
7. 階段……………………………階段が配置できます。
8. エレベータ……………………エレベータが配置できます。
9. 転送エレベータ………………転送エレベータが配置できます。（４ステージクリアー後。）
10. エレベータ伸縮………………エレベータの伸縮ができます。
11. 削除……………………………ユニットの削除ができます。

◆ なお、戦闘中に削除を行うことはできません。

建設アイコン
格納庫施設

1 2 3 4 5 6

1. 大型格納庫……………………大型格納庫が配置できます。
2. 右横小型格納庫………………右横小型格納庫が配置できます。
3. 左横小型格納庫………………左横小型格納庫が配置できます。
4. 縦小型格納庫…………………縦小型格納庫が配置できます。
5. エレベータ伸縮………………エレベータの伸縮ができます。
6. 削除……………………………ユニットの削除ができます。

◆ なお、戦闘中に削除を行うことはできません。

建設アイコン
武装施設

1. バルカン砲…………………………バルカン砲が配置できます。
2. レーザー砲…………………………レーザー砲が配置できます。
3. 攻撃ミサイル………………………攻撃ミサイル砲が配置できます。
4. 迎撃ミサイル………………………迎撃ミサイル砲が配置できます。
5. ハイパーバルカン砲………………ハイパーバルカン砲が配置できます。
6. 広範囲レーザー砲…………………広範囲レーザー砲が配置できます。
7. 攻撃ウルトラミサイル発射口……攻撃ウルトラミサイル発射口が配置できます。
8. 迎撃ウルトラミサイル発射口……迎撃ウルトラミサイル発射口が配置できます。
9. バリアー発生装置…………………バリアー発生装置が配置できます。
10. 土台…………………………………土台が配置できます。
11. 削除…………………………………ユニットの削除ができます。

◆ なお、戦闘中に削除を行うことはできません。

建設アイコン　カモフラージュ施設

1．喫茶店（正義側のみ）……………喫茶店が配置できます。
2．百貨店（正義側）…………………百貨店が配置できます。
3．カーショップ（正義側のみ）………カーショップが配置できます。
4．遊園地（正義側）…………………遊園地が配置できます。
5．おもちゃ屋（正義側のみ）…………おもちゃ屋が配置できます。
6．パソコンショップ（正義側のみ）……パソコンショップが配置できます。
7．屋台（悪側のみ）…………………屋台が配置できます。
8．百貨店（悪側）……………………百貨店が配置できます。
9．学習塾（悪側のみ）………………学習塾が配置できます。
10．お化け屋敷（悪側のみ）…………お化け屋敷が配置できます。
11．病院（悪側のみ）…………………病院が配置できます。
12．神社（悪側のみ）…………………神社が配置できます。
13．土台…………………………………土台が配置できます。
14．削除…………………………………ユニットの削除ができます。

◆ なお、戦闘中に削除を行うことはできません。

アイコン説明・専属アイコン説明

システムアイコン

1．ゲームのセーブ………ゲームのセーブができます。
2．ゲームの中断…………ゲームを中断できます。
3．BGM選択…………BGMの選択や効果音、声を聞く事ができます。
4．オプション設定………時間の経過速度、カーソルの速度、ヴォイスのオン・オフ設定を行います。
5．ヘルプ……………ゲームに関するヘルプを見ることができます。

ユニット専属アイコン

改造人間（怪人）・砲台新素材・商品研究室

1．研究をする…………博士を集めて研究を行います。（研究前のみ表示。）
2．人員を戻す…………研究を中断させます。（研究中のみ表示。）
3．配備人員のリスト……ユニット内に配置されている人員の確認ができます。

保安室

1　2　3　4　5　6　7

1．人員を配置する………保安室に人員を配置します。
2．人員を戻す…………保安室にいる人員の配置をはずします。
3．諜報活動をする………配置されている人員に諜報活動をさせます。
4．攻撃・防御をする……配置されている人員に攻撃・防御の命令を出します。
5．帰還命令を出す………保安室から出撃した人員に帰還命令を出します。
6．作戦を実行する………配置されている人員に「作戦」を実行させます。（悪側のみ）
7．配備人員のリスト……ユニット内に配置されている人員の確認ができます。

工場

1．生産をする…………………商品や弾薬の生産を行います。（生産前のみ表示。）
2．人員を戻す…………………現在行っている生産を中断させます。（生産中のみ表示。）
3．配備人員のリスト……………ユニット内に配置されている人員の確認ができます。

保養所

1．人員を配置する………………保養所で休ませる人員を選択します。
2．人員を戻す…………………保養所で休んでいる人員を戻します。
3．配備人員のリスト……………ユニット内に配置されている人員の確認ができます。

大型・右横小型・左横小型・縦小型格納庫

1．研究をする…………………研究を行います。（研究・配備していないとき。）
2．兵器を配置する………………巨大兵器（小型格納庫は戦闘機）を配置します。
3．人員を戻す…………………研究を中断させます。（研究中のみ。）
4．兵器をはずす………………配置されている兵器をはずします。
5．攻撃・防御をする……………配置されている兵器に攻撃・防御の命令を出します。
6．帰還命令を出す………………出撃した兵器に帰還命令を出します。
7．配備人員のリスト……………ユニット内に配置されている人員の確認ができます。

カモフラージュ

1 2

1．商品を販売する………………売り出す商品を配置します。
2．販売を中止する………………配置している商品をはずして販売を中止します。

ユニット説明

正義

ユニット

悪

総司令室（悪：総統室）

秘密基地の中心となるユニットです。
1ヶ所は必ず配置します。
ここを破壊されるとゲームオーバーになります。

動力室

他のユニットに電力を送るユニットです。
このユニットを他のユニットに隣り合わせたり、
通路で繋げることで、
基地機能が稼動するようになります。

改造人間研究室（悪：怪人研究室）

ヒーロー・ヒロイン・巨大ヒーロー
（悪側では怪人）の開発ができるユニットです。
ここに博士を配置することで、開発ができます。

砲台新素材研究室

各種砲台や、新素材の開発を行うユニットです。
ここに博士を配置することで、開発ができます。

商品研究室

商品の開発を行うユニットです。
ここに博士を配置することで、開発ができます。

保安室

ヒーロー、ヒロイン、巨大ヒーロー（悪側は怪人）に指示を出す
ユニットです。ヒーロー達を配置することで、保安室の機能を
使うことができます。

工場

商品の生産や、弾薬の生産ができるユニットです。
工場長を配置することで、稼動します。

保養所

人員を休ませるユニットです。人員を配置することで、
反逆度を下げることができます。

通路.1

悪

通路

横方向にユニットを繋げます。
人員は通路を歩いて他のユニットへ移動します。

地表に作れば、出入り口にもなります。

落とし穴(罠)

敵を穴に落としてダメージを与えます。

吊天井(罠)

トゲのある天井で、敵にダメージを与えます。

水攻め(罠)

凄まじい水圧で、敵にダメージを与えます。

火攻め(罠)

炎で、敵にダメージを与えます。

ガス攻め(罠)

毒ガスで、敵にダメージを与えます。

通路.2

正義　悪

階段

通路やユニットを上下方向に繋げます。
縦方向に重ねることもできます。
地表に作れば、出入り口にもなります。

エレベータ

上下方向に人を移動させます。
階段より速く移動できます。
最大乗員数は、8人です。
地表まで伸ばせば、出入り口にもなります。

転送エレベータ

上下方向に人を移動させます。
人員などを目的の階層まで瞬時に送ります。
地表まで伸ばせば、出入り口にもなります。

格納庫

悪

大型格納庫

怪獣・ロボット・戦艦の開発・
格納・出撃ができるユニットです。
発射口は縦方向に伸ばして使用します。

右横小型格納庫

戦闘機の開発・格納・出撃が
できるユニットです。
発射口は右方向に伸ばして使用します。

左横小型格納庫

戦闘機の開発・格納・出撃が
できるユニットです。
発射口は左方向に伸ばして使用します。

縦小型格納庫

戦闘機の開発・格納・出撃が
できるユニットです。
発射口は縦方向に伸ばして使用します。

ユニット説明

正義　　悪

砲台.1

バルカン砲

敵接近時に砲弾を発射します。
弾薬には工場で生産する「ダンガン」を使用します。

レーザー砲

敵接近時にレーザー光線を発射します。
砲台新素材研究室で開発してから、
配置が可能となります。弾薬には工場で
生産する「レーザーパック」を使用します。

攻撃ミサイル発射口

敵基地に向かって、ミサイルを発射します。
砲台新素材研究室で開発してから、
配置が可能となります。弾薬には工場で
生産する「攻撃ミサイル弾」を使用します。

迎撃ミサイル発射口

敵接近時に迎撃ミサイルを発射します。
砲台新素材研究室で開発してから、配置が
可能となります。弾薬には工場で生産する
「迎撃ミサイル弾」を使用します。

ハイパーバルカン砲

敵接近時に砲弾を発射します。
砲台新素材研究室で開発してから、
配置が可能となります。弾薬には工場で
生産する「スーパーダンガン」を使用します。

砲台.2

悪

広範囲レーザー砲

敵接近時にレーザー光線を発射します。
砲台新素材研究室で開発してから、配置が可能となります。弾薬には工場で生産する「スーパーレーザーパック」を使用します。

攻撃ウルトラミサイル発射口

敵基地に向かって、ミサイルを発射します。
砲台新素材研究室で開発してから、配置が可能となります。弾薬には工場で生産する「攻撃ウルトラミサイル弾」を使用します。

迎撃ウルトラミサイル発射口

敵接近時にミサイルを発射します。
砲台新素材研究室で開発してから、配置が可能となります。弾薬には工場で生産する「迎撃ウルトラミサイル弾」を使用します。

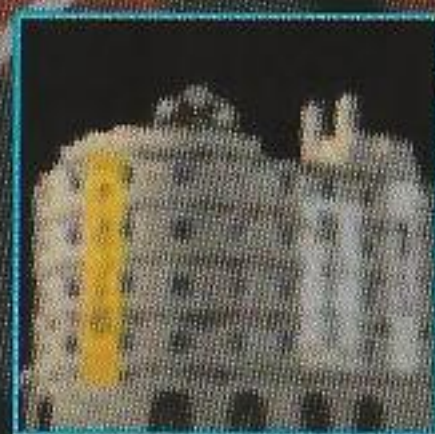
バリアー発生装置

バリアーを発生させ、範囲内にあるカモフラージュや砲台を敵の弾から守ります。
砲台新素材研究室で開発してから、配置が可能となります。

カモフラージュ

正義　　悪

喫茶店
商品の「ランチメニュー」を販売することができます。

屋台
商品の「ランチメニュー」を販売することができます。

百貨店
商品の「家電製品」、「おもちゃ」、「ゲーム」を販売することができます。

カーショップ
商品の「乗り物」を販売することができます。

学習塾
商品の「学習セット」を販売することができます。

遊園地
商品の「趣味の作品」、「謎」を販売することができます。

お化け屋敷
商品の「趣味の作品」を販売することができます。

おもちゃ屋
商品の「おもちゃ」、「ゲーム」を販売することができます。

病院
商品の「薬品」を販売することができます。

パソコンショップ
商品の「パソコン商品」を販売することができます。

神社
商品の「オカルト」を販売することができます。

土台
地形の斜面にカモフラージュや砲台を配置する場合に使用するユニットです。

開発

兵器・商品の開発

兵器・商品の開発はそれぞれ、専用の研究室、格納庫で行います。

開発の流れ

1．研究室、格納庫のユニットコマンドを開きます。
2．ユニットコマンド「研究をする」を選択します。
3．開発したい兵器・商品の種類を1つ選びます。
4．選んだ種類の中から、開発したい兵器（商品）を選択、決定します。
5．博士の選択方法を「自動」「手動」から1つ決定します。
「手動」を選択した場合は、研究させる博士を必要な人数分だけ集めます。
6．完成時間が来ると連絡が入ります。

「博士が足りません」と表示された場合は、博士を新しく雇ってください。
雇用できる博士はステージをクリアーしていかないと増えません。

博士の選択方法について

博士の選択方法には2つの種類があります。

自動 研究に必要な博士を自動的に集めて、開発を行います。
手動 研究に必要な博士をプレイヤーがリストの中から人数分だけ選択します。

自動と手動の利点

自動 博士を選択するというわずらわしい作業をしなくてすみます。
手動 プレイヤーが任意の博士を集めることができます。

■ 開発物のレベルと博士のランクについて

兵器のランク

ヒーローや怪人といった兵器には「初期型」、「改良型」、「最強型」というランクが存在します。ランクが上がれば攻撃力、防御力とも上昇します。

兵器ランクと博士のランクの関係

兵器には「初期型」、「改良型」、「最強型」とランクが別れています。
上のランクを開発するには、それに見合ったランクの博士が必要になります。

■ 上のランクへの兵器の開発

上のランクへの開発方法は、通常の開発と同じように行いますが、通常と若干変わる部分がありますので、注意してください。

1. 「配備中」または「出撃中」等の場合は研究室や格納庫の開発リストには表示されません。必ず、配置をはずして総司令室に戻してください。
2. 上のランクになるほど、優秀な博士が必要になってきます。開発に必要な博士が足りないと上のランクにはできません。
3. 「最強型」以上にはランクが上がりません。

開発の中断のやりかた

ユニットコマンド「人員を戻す」を選択します。

開発ができない条件

兵器・商品の開発ができない条件は次のようになっています。

1. 総司令室、動力室と研究室が繋がっていない。
2. 開発資金が足りない。
3. 開発に必要な博士が足りていない。
4. そのステージで開発できる兵器（もしくは商品）をすべて開発している。
5. 兵器の場合、改良したい兵器が配備中、出撃中、戦闘中、諜報中、販売中などのいずれかの状態にある。
6. 兵器の場合、ランクがすでに「最強型」になっている。
7. 商品の場合、商品価値が下がっていない。

商品の生産と販売

このゲームでは、商品を売ることでお金を稼ぐことができます。ここでは、商品の生産から販売までを説明します。

工場での商品の生産

商品を販売するためには、工場で生産する（商品の在庫を増やす）必要があります。

工場での生産

1. 工場のユニットコマンドを開きます。
2. ユニットコマンド「生産をする」を選択します。
3. 生産したい商品を１つ選びます。
4. 工場長を1～８人の間で選択します。（一つの工場に配置できる人数は最大８人までです。）

工場長が指定した工場に到着すると、生産が始まります。
生産は停止の命令を出さない限り、商品の生産を続けます。

商品の生産の止め方

ユニットコマンド「人員を戻す」を選択して決定します。

生産が出来ない

商品の生産ができない条件は次のようになっています。

1. 総司令室、動力室と研究室が繋がっていない。
2. 生産資金が足りない。
3. 手の空いている工場長がいない。

また、次のような場合は、一時的に生産がストップします。

1. 生産しようとした商品の在庫数が９９９個になる。
（１つでも減ると生産が再開されます。）
2. 生産費が途中で足りなくなる。
（必要な資金が集まると生産が再開されます。）
3. 電気が切断された。
（再び動力室と繋げれば生産が再開されます。）

商売

販売　商品や、ヒーローや怪人などを
カモフラージュで販売してお金を稼ぎます。

■ 商品の配置

商品の配置は１カモフラージュにつき１つです。
商品を配置すると、販売が開始されます。
各カモフラージュごとに配置できる物が異なりますので注意してください。
（兵器はどのカモフラージュでも配置できます。ただし、1カモフラージュにつき1兵器です。）
商品と兵器を一つのカモフラージュで同時に販売することはできません。
商品は、在庫数１からカモフラージュに配置できます。

■ 商品配置の流れ

1．カモフラージュをカーソルでさして、ユニットコマンドを開きます。
2．ユニットコマンド「商品を販売する」を選択します。
3．販売したい商品または兵器を選びます。

売り上げの変化

商品は、開発してからしばらく時間が経つと、
商品価値が低下して売り上げが落ちていきます。
販売状況は、ユニットウィンドウを調べることで確認できます。
※売れなくなった商品は、再び開発をやり直すことで、商品価値が戻ります。

在庫数

カモフラージュに配置した商品は、在庫のある限り販売を続けます。
兵器に関しては常に在庫数は１つなので、それが売れれば販売完了となります。

バーゲンセール

カモフラージュは、季節によって商品の売り上げが変化することがあります。
変化にあわせて商品を配置すると、商品価値が下がっていても通常以上に
販売を伸ばす事ができます。
探し方としては、画面を注意深く観察してください。

人員の休養

博士や工場長を長い間 働かせ続けると、ストレスがたまり「反逆度」が上昇します。反逆度が上昇すると、研究や生産に支障をきたす場合があります。そうなる前に、人員を「保養所」で休ませるようにします。

保養所の効果

保養所で人員を休ませると、反逆度が下がっていきます。

人員の休ませ方

博士や工場長がどこにも配置されていない状態で保養所がある場合、一定の期間ごとに人員は自動的に保養所へ移動します。
人員は反逆度が０になるまで、保養所を離れません。
人員は反逆度が０になると、自動的に総司令室に戻ります。
ただし、次のようなときには自動的に移動しません。

1．保養所が総司令室とつながっていない。
2．保養所に電気が通じていない。
3．配置されている保養所がいずれの場所も８人を超えている。
4．博士や工場長が作業中である。

人員を自分で保養所に配置したい場合

手動で人員を保養所で休ませたいときは、次のようにします。

1．保養所のユニットコマンド「人員を配置する」を選択します。
2．休ませたい人員の種類を１つ選びます。
3．選んだ種類の中から、休ませたい人員を選択、決定します。
（場合にもよりますが、人員は最高８人まで選択できます。）

※一つの保養所に人員は８人まで休ませることができます。

人員を自分で保養所から戻したい場合

手動で人員を保養所から戻したいときは、次のようにします。

1．保養所のユニットコマンド「人員を戻す」を選択します。
2．戻したい人員を選択、決定します。

■ 敵基地の偵察

通常、敵基地の状況を確認する方法はありません。
保安室から敵基地へ諜報員を送ることで、初めて 敵基地を調べることができます。

諜報員による偵察方法は次のとおりです。

1. 保安室のユニットコマンドを開きます。
2. ユニットコマンド「諜報活動をする」を選択します。
3. リストから、「敵基地偵察」を選択します。
4. 保安室に配置されているヒーロー(怪人)などの中から、偵察させたい者を選択して、決定します。

敵基地を発見した偵察部隊は基地に連絡を入れてきます。これ以降は、総司令室コマンドの「敵基地確認」で敵基地をみることができます。偵察に出たヒーロー(怪人)たちは帰還命令が出るまで偵察を続けます。ただし、偵察には次のような欠点があります。

1. 偵察部隊は戦闘に参加できない。
2. 偵察中まれに敵に発見されることがあり、その時は一方的に負けてしまう。
(ただし、1度の発見で倒される人数は一人だけです。)
3. 偵察部隊が一人もいなくなった時点で、総司令室コマンドの「敵基地確認」が使えなくなる。

■ 一般の諜報活動

保安室から諜報員を送り出すことで、ゲームを進める上で役に立つ情報を手に入れてきます。

諜報方法は次のとおりです。

1. 保安室のユニットコマンドを開きます。
2. ユニットコマンド「諜報活動をする」を選択します。
3. リストの「一般諜報」を選択します。
4. 保安室に配置されているヒーローや怪人の中から、諜報させたい者を選択、決定します。

情報を手に入れた諜報部隊は基地に連絡を入れてきます。また、ごくまれに偵察部隊がアイテムや財宝を見つけてくることがあります。

※「偵察」「諜報」させる場合、出入り口がきちんと繋がっていないと、諜報部隊を出すことはできません。

事件に遭遇する（正義側のみ）

正義側でプレイ中、諜報部隊が街で発生している大事件に出くわすことがあります。
プレイヤーは諜報部隊に対して、事件の解決、強制帰還のどちらかの命令を出します。
諜報部隊が無事事件を解決した場合は、お礼としてお金が手に入る場合があります。
（解決しなかった場合や、帰還させた場合は入りません。）

敵特別攻撃部隊の作戦を阻止（正義側のみ）

正義側でプレイ中、諜報部隊が敵の特別攻撃部隊を発見することがあります。
敵の特別攻撃部隊とは、プレイヤー側の基地に対して秘密裏に作戦を行い、
基地施設を破壊しようと企むものです。プレイヤーは連絡を入れた諜報部隊に
指示を出して、作戦を阻止することも帰還させることもできます。
阻止した場合は阻止した作戦に応じて敵基地にダメージを与えることができます。
帰還させた場合は、敵の作戦に応じてこちらの基地にダメージが発生します。
敵作戦を止められなかった場合は、自分の基地にダメージがきます。ただし、
諜報員は基地に帰還します。

作戦のイベント　悪側でのプレイのみ、テレビ番組でおなじみの「悪の作戦」ができます。

作戦の実行方法

作戦の指示は怪人が配置されている保安室で行います。

1. 保安室のユニットコマンドを開きます。
2. ユニットコマンド「作戦を実行する」を選択します。
3. リストから作戦を実行させる怪人を1体選択します。
4. 実行する作戦をリストから1つ選択します。
5. 説明を聞いた後、実行・中止を決めます。
6. 作戦実行が決定すると、怪人が基地の外へ出て行きます。

※作戦を行う場合、出入り口がきちんと繋がっていないと、怪人は出撃できません。

作戦開始の連絡

作戦実行前に怪人は基地に連絡を入れてきます。
いよいよ作戦開始です。

邪魔が入らなかった場合

邪魔が入らなかった場合、そのまま作戦の結果報告が入ってきます。
作戦が成功した場合、敵基地に何らかの被害を与えることができます。
作戦後、怪人は基地に帰還します。

邪魔が入った場合

作戦を行うときにヒーローなどの邪魔が入る場合があります。

1. 邪魔が入った場合、怪人に作戦続行・中止の指示をあたえます。
2. 中止した場合は作戦は失敗に終わり、怪人は基地に帰還します。
3. 作戦を続行する場合は邪魔に入ったヒーローとの戦闘となります。
(戦闘は自動で行われます。勝敗は怪人の強さ、敵の強さによって分かれます。)
4. 相手が勝った場合、作戦は失敗です。怪人も倒されたことになり、基地には帰還しません。
5. 相手を倒した場合、作戦は成功となります。作戦を終えた怪人は基地に帰還します。

戦闘の進め方

このゲームでは敵の総司令室を破壊もしくは、敵の司令官を撃破することでステージクリアとなります。

■ 総司令室・保安室への配置

敵基地の内部施設を破壊するにはヒーロー（怪人）など改造人間を送り出して敵基地に進入させる必要があります。このために、総司令室や保安室にそれらを配置する必要があります。

配置の流れ

1．総司令室もしくは保安室をカーソルでさし、ユニットコマンドを開きます。
2．ユニットコマンド「人員を配置する」を選択します。
3．配置させたい小型兵器の種類を１つ選びます。
4．選んだ種類の中から、配置したい改造人間を選択、決定します。

※総司令室、保安室には最大８人まで改造人間が配置できます。

■ 敵基地出撃の流れ

敵基地に攻撃を仕掛ける場合はあらかじめ兵器を特定の場所に配置しておいてください。

1．保安室・格納庫をカーソルでさし、ユニットコマンドを開きます。
2．ユニットコマンド「攻撃・防御をする」を選択します。
3．リストの「攻撃」、「防御」から、「攻撃」を選択します。
4．出撃させたい改造人間、巨大兵器を選択、決定します。

保安室からの出撃ができない場合

保安室が出入り口と繋がっていないと、部隊を出撃させることができません。
出撃前に、保安室が出入り口と繋がっているかを確認しましょう。

■ 格納庫への配置

ロボット、怪獣、戦闘機、戦艦などの巨大兵器は専用の格納庫から出撃させる必要があります。

配置の流れ

1．格納庫をカーソルでさし、ユニットコマンドを開きます。
2．ユニットコマンド「兵器を配置する」を選択します。
3．配置させたい巨大兵器の種類を１つ選びます。
4．選んだ種類の中から、配置したい巨大兵器を選択、決定します。

※１つの格納庫に１つの巨大兵器が配置できます。
※戦闘機は縦・右横・左横格納庫に配置します。

■ 敵基地への攻撃

敵基地への攻撃方法は、次のようなものがあります。

出撃命令

総司令室や保安室に配置されているヒーロー（怪人）、
格納庫に配置されているロボットなどで敵基地を攻撃します。

ミサイル攻撃

地表に配置されている攻撃ミサイル砲台で敵基地を攻撃します。

敵基地出撃の流れ

1．総司令室・保安室・格納庫をカーソルでさし、ユニットコマンドを開きます。
2．アイコン「攻撃・防御をする」をカーソルでさして、決定します。
3．リストの「攻撃」、「防御」から、「攻撃」を選択します。
この後、総司令室・保安室では、出撃させる兵器を選択します。

※出撃には、地上への出入り口や格納庫の出入り口が地表まで
伸びているかなどの確認を行ってください。
※巨大兵器は攻撃・防御あわせて４機まで出撃できます。
※正義側の場合、出撃して変身した巨大ヒーローも巨大兵器として数えます。
ただし、すでに４機の大型兵器が出撃している場合は変身せず、
改造人間あつかいとなります。

■ 砲台での攻撃

砲台での敵基地攻撃は、「攻撃ミサイル」「ウルトラ攻撃ミサイル」砲台で行います。
これらの砲台は、砲台新素材研究室で開発した後、地表に配置できます。
また、ミサイルを撃つには専用の弾薬を工場で生産しておく必要があります。

敵基地攻撃の流れ

1. 総司令室をカーソルでさし、ユニットコマンドを開きます。
（もしくはメインコマンドにある総司令室コマンドを開きます。）
2. ユニットコマンド「ミサイル攻撃」を選択します。

ミサイル攻撃の中止

ミサイル攻撃を中止するには、総司令室のユニットコマンド「ミサイル攻撃停止」を選択します。

敵基地へのミサイル攻撃ができない

理由として、次の物が考えられます。
- ミサイル砲台を配置していない。
- 専用のミサイル弾が無い。
- 動力室と出入り口が繋がっていない。

■ 攻撃目標の変更

出撃した兵器はそれぞれ攻撃目標を持っています。
これらの攻撃目標は状況に応じて変更することができます。
目標の変更は次のように行います。

1．総司令室コマンドの「敵基地確認」で敵基地に切り替える。
2．兵器が敵基地に到達していれば、コマンド「攻撃目標変更」がでるので、これを選択する。
3．新たな攻撃目標となる敵のユニットにカーソルをあわせる。
4．リストの中から、目標を変更させたい兵器を選択する。

目標に到達して目的を達した兵器は自動的に基地に帰還します。

※攻撃目標変更には、先に諜報員で敵基地を見つけておく必要があります。
※巨大兵器は地上施設、改造人間は地下施設の攻撃目標を選択できます。
※帰還中の兵器には、指示を出すことはできません。

■ 敵基地攻撃のポイント

敵基地へ、各兵器をむやみやたらに出撃させても効果はありません。
出撃の順序としては、

1．改造人間が敵基地に侵入しやすいようにまず巨大兵器を出撃させ、敵基地の地上砲台の破壊や迎撃に出た巨大兵器を撃破する。
2．改造人間を出撃させ、巨大兵器が地上で敵を引き付けている間に地下に侵入、研究室や格納庫などを破壊して、相手の戦力を削ぎ落としていく。
3．最後に総司令室へ一斉になだれ込む。

という方法があります。

これはあくまで一例ですので、プレイヤーの皆さんは
自分の力で効果のある攻め方を探してください。

防御　敵もこちらと同じように攻撃部隊を送り込んで基地を攻撃します。
ここでは、防御の進め方を説明します。

■ 防御のルール

地上の敵の撃退

地上・空中を移動する敵は次の方法で迎撃することができます。

■ 砲台での攻撃

地表に砲台を配置して敵を攻撃します。
砲台は専用の弾薬がある限り、敵を攻撃し続けます。
ただし、有効射程距離から外れると攻撃を止めます。

■ 巨大兵器・改造人間による防衛

自分の基地の領内に巨大兵器・改造人間を出撃させて、攻めてきた敵を攻撃します。

防衛の流れは次のとおりです。

1. 総司令室、保安室、格納庫をカーソルでさし、ユニットコマンドを開きます。
2. ユニットコマンド「攻撃・防御をする」を選択します。
3. リストの「攻撃」、「防御」から、「防御」を選択します。
   この後、総司令室・保安室では、出撃させる兵器を選択します。

※出撃には、地上への出入り口や格納庫の出入り口が地表まで伸びているかなどの確認を行ってください。
※巨大兵器は攻撃・防御あわせて4機まで出撃できます。
※正義側の場合、出撃して変身した巨大ヒーローも巨大兵器として数えます。
ただし、すでに4機の巨大兵器が出撃している場合は変身せず、改造人間あつかいとなります。

進入した敵の撃退

基地内に侵入を許してしまった場合でも、次の方法で迎撃することができます。

1．罠で撃退

通路上に「罠」を配置して、ダメージを与えていきます。

やり方によっては、罠だけである程度の敵を撃退することができます。

2．保安室での撃退

あらかじめ主要施設へ通じる通路の途中に保安室を配置しておき、そこへ改造人間を配置しておきます。

敵が保安室内に入ると、ヒーロー達（悪側は怪人）と戦闘を始めます。

敵が設置するもの

敵の怪人・ヒーローは、基地内外の格闘の他にプレイヤー側のユニットに次のようなものを設置したりします。

時限爆弾

配置してから一定の時間が経過すると、爆発します。

リモコン装置

基地内の罠が全て味方に対して作動するようになります。

これら敵が設置した物は以下の方法で排除する事ができます。

1．その施設に人員や改造人間が配置された場合。

2．その施設を人員や改造人間が通過した場合。

3．その設置を削除した場合。

※リモコン装置が排除された場合、罠の動作は正常にもどります。

■ その他の注意事項

開発などで配置を指示された人員が移動中に敵の攻撃などで死亡すると、配置が解除状態になります。

このため、研究室の研究や工場の生産なども解散状態になります。

イベント

諜報中におきる「事件イベント」や「発見イベント」、「作戦イベント」のほかに基地の人員が起こす「人員イベント」というものがあります。

■人員イベント

博士、工場長などの人員が起こすイベントです。

イベントによっては、選択を迫られる場合があります。

選択は全て２つの選択肢から選ぶようになっていますので、プレイヤーの好みに応じて選択肢を選びます。

各ステージのクリア条件

ステージのクリア条件は次のようになっています。

- **■ 敵基地の総司令室（総統室）を破壊する。**
- **■ 敵の司令官（総統）を撃破する。**

ステージをクリアすると、所持金にボーナスが加算されます。

クリアしたステージは、マップ上に塔がたちます。

そして、次の基地を建てる場所を残りの場所から選択します。

新しいマップへ進むと、雇用できる人員や開発物が増えます。

ゲームオーバー

ゲームをプレイ中、次のうちいずれかの状態になるとゲームオーバーとなります。

1. 稼動中の総司令室（総統室）が破壊される。
2. プレイヤーキャラである司令官（総統）が撃破される。
3. 所持金がマイナス表示（赤字）になる。

ゲームオーバーになるとタイトル画面にもどります。

その他

ここではゲームに登場する人員や研究室で開発できる兵器や商品の種類について説明します。

【人員】

建設された秘密基地の機能を使用するにあたり、必ず必要となる人達です。
基地の機能を充実させるためにも、多くの人員を雇いましょう。
それぞれの人員は正義、悪によって違います。

司令官（正義側） プレイヤーキャラクター
司令官が死ぬとゲームオーバーになるので注意しましょう。

総統（悪側） プレイヤーキャラクター
総統が死ぬとゲームオーバーになるので注意しましょう。

オペレータ 秘密基地の通信士
最初から基地に配置されています。

博士 兵器や商品を開発する人たち
役職が別れているので、必要に応じて雇用しましょう。

工場長 工場で商品を生産する人
人により、生産時間や生産数が変化します。

【兵器】

基地を防衛するために、必要不可欠な存在です。
正義・悪によって所持できるものが違います。

正義側

ヒーロー

世界の平和を守る正義の味方

敵基地への攻撃や基地の防御などを行います。

ヒロイン

一応、世界の平和を守る正義の味方

敵基地への攻撃や基地の防御などを行います。

巨大ヒーロー

世界の平和を守る正義の味方

普段はヒーローと同じ大きさですが、地表に出ると
巨大化・変身します。高い攻撃力で敵を粉砕します。

ロボット

地上戦専用の巨大戦闘兵器

兵器の中でも、高い防御力を持っています。

開発・配置には専用の格納庫が必要です。

戦闘機

空中戦専用の兵器

空中戦を得意としています。

また、地上への爆撃も行います。

開発・配置には専用の格納庫が必要です。

戦艦

地上攻撃用に作られた空中戦艦

爆撃を得意としています。

開発・配置には専用の格納庫が必要です。

その他

悪側

怪人

悪の組織で作られた、破壊の住人達

敵基地への攻撃や基地の防御などを行います。

怪獣

地上戦専用の巨大生物兵器

力強く、攻撃力はロボットよりも高くなっています。
開発・配置には専用の格納庫が必要です。

ロボット

地上戦専用の巨大戦闘兵器

特殊合金で身を固めているので、高い防御力を持っています。 開発・配置には専用の格納庫が必要です。

戦闘機

空中戦専用の兵器

また、地上への爆撃も行います。
開発・配置には専用の格納庫が必要です。

要塞

地上攻撃用に作られた空中戦艦

爆撃を得意としています。
開発・配置には専用の格納庫が必要です。

正義・悪 共通

新素材

兵器の基本能力を向上させるために使用する物

開発すると全兵器の攻撃力や防御力が上昇します。
また、新素材のレベルが一定の数値に達すると、基地のユニットがレベルアップしてグラフィックが変化します。

建設、研究、雇用、全てに必要となる資金を集めるために必要となるものです。種類も多く、利益の少ない物から多い物まで様々です。商品はカモフラージュで販売する事ができます。

正義側

ランチメニュー
開発・生産期間が短く手軽に開発できる商品
開発・生産期間は短くなっていますが、その分販売価格も安く、入るお金も少なくなっています。

家電製品
開発・生産期間・販売コスト・価格が平均的な商品

乗り物
開発、生産ともコストがかかりますが利益率が高い商品

謎
開発・生産期間・販売コストが非常に高い商品
利益率はまちまちで、物によっては大もうけできたり大損したりします。

パソコン機器
これからのパソコン時代にあわせて開発された、究極の商品
開発や生産にかかる費用・期間とも平均よりもやや高くなっています。その分、利益率も高くなっています。

おもちゃ
博士が子供達のために、"心ばかり"手を加えて作ったおもちゃ
開発や生産にかかる費用・期間・利益とも平均的なものとなっています。

ゲーム
博士が徹夜で考えだし、徹夜で絵を描き、徹夜でプログラムを組んで、徹夜でデバッグをして作ったというゲーム
開発や生産にかかる費用・期間・利益とも平均的なものとなっています。

趣味の作品
全てが謎に包まれている存在で、他の商品を開発する時に、性格や趣味が似かよった博士を集める事により開発する事ができる商品
その内容からは想像できないような開発・生産期間と販売価格を持っており、商品の中では最高（最低？）の物となっています。この商品のみ、特別な博士の組み合わせで作られます。

悪側

ランチメニュー

怪しげな食材を使って作られた料理

開発・生産期間は短くなっていますが、その分販売価格も安く、入るお金も少なくなっています。

薬品

どんな病気や傷もたちどころに悪化させてしまう悪の組織が考えそうな薬品

開発・生産期間も販売価格もそれなりの値段となっています。

家電製品

「人々の生活をもっとより悪く」をコンセプトに世の中を混乱させるために開発された家庭用電化製品

開発や生産にかかる費用・期間とも平均的なものとなっています。

オカルト

世の人々からお金をふんだくるために作られた商品

開発・生産にかかる費用や期間、販売価格にいたるまで商品によってまちまちで、本当に儲かるかどうかは分からなくなっています。

学習セット

将来の悪人候補生を作るために開発された悪人用学習セット

開発や生産にかかる費用・期間とも平均的なものとなっています。

おもちゃ

悪の博士が子供達のために、"心ばかり"手を加えて作ったおもちゃ

開発や生産にかかる費用・期間とも平均的なものとなっています。

ゲーム

悪の博士がほかのゲーム会社からハッキングしたデータをもとに開発したゲーム

開発や生産にかかる費用・期間とも平均的なものとなっています。

趣味の作品

全てが謎に包まれている存在で、他の商品を開発する時に、性格や趣味が似かよった博士を集める事により開発する事ができる商品

その内容からは想像できないような開発・生産期間と販売価格を持っており、商品の中では最高（最低？）の物となっています。この商品のみ、特別な博士の組み合わせで作られます。

とりあえず秘密基地を建設をしてみましょう！

ここでは、正義側プレイということでゲームの進め方の一例を挙げます。必ずしもこの通りに進めなければならないわけではありませんが、なるべくリスクの少ない方法を述べます。

1．まずは総司令室の建設

メインアイコンを表示させ、“ユニットを建設”アイコンを選びます。その中の“部屋ユニットを建設”アイコンを選び、表示されたアイコンの中から“総司令室”アイコンを選ぶと、総司令室が画面に現れ、自由に動かすことができるようになります。なるべく敵が進入しにくい地下深くに総司令室を移動させ、○ボタンを押すと、その場所で総司令室の建設が開始されます。

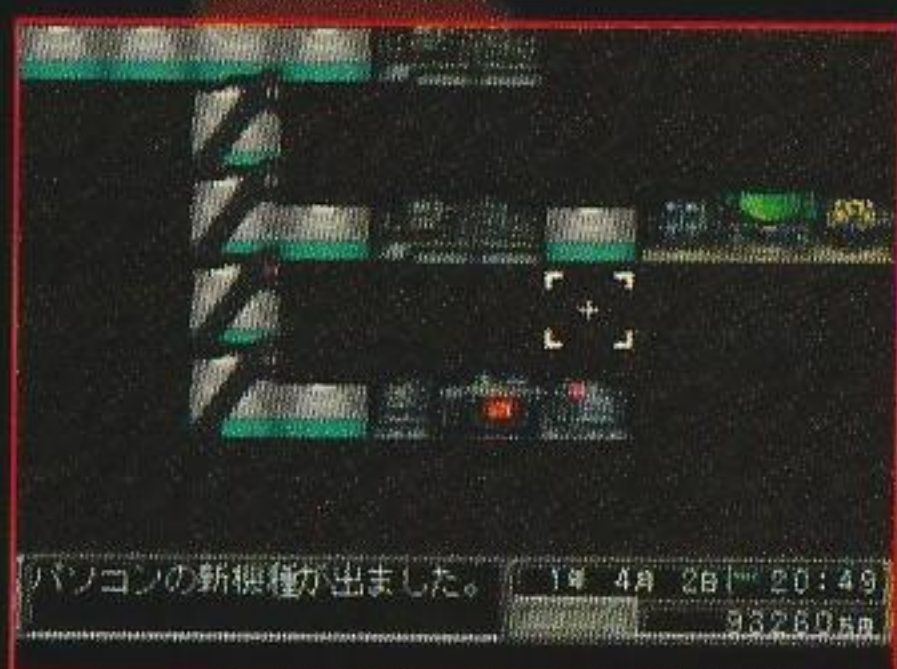
2．総司令室を守る保安室を建設

“保安室”アイコンを選択して、総司令室の隣に保安室を建設します。これは、後で開発した改造人間をここに配置して、出入り口から進入してくる敵をここで食止めるためです。出入り口と総司令室の間に建設しましょう。２つ以上は必要です。

3．地上出入り口と総司令室を繋ぐ

“部屋ユニットを建設”アイコンを選択するところまで＆times;ボタンを押して戻り、今度は通路アイコンを選らびます。総司令室の隣から地上まで、通路、階段、エレベータを組み合わせて建設して行きます。地表面に通路、階段、エレベータが建設されると出入り口に変わります。

秘密基地建設の進め方

4．動力室を建設して総司令室と繋ぐ

総司令室と同じ要領で動力室を建設します。場所は、なるべく地下深くが良いでしょう。建設したら、総司令室と通路、階段、エレベータなどで繋ぎます。ここまで、重要な施設の建設順序を述べました。もし動力室と出入り口とが繋がっていないと、ユニットの耐久力が減ったりしますので注意してください。

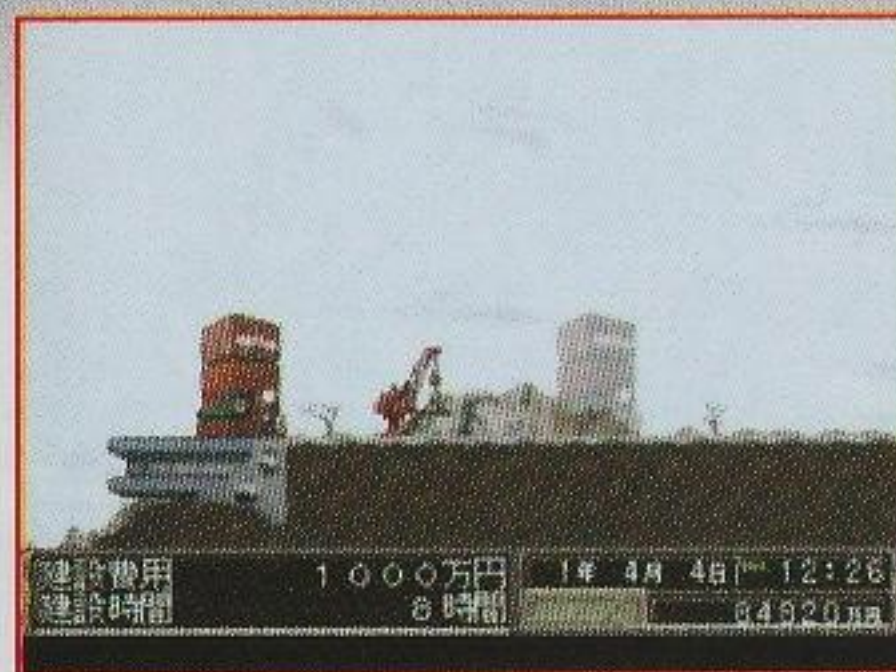
商品販売をして資金を増やそう！

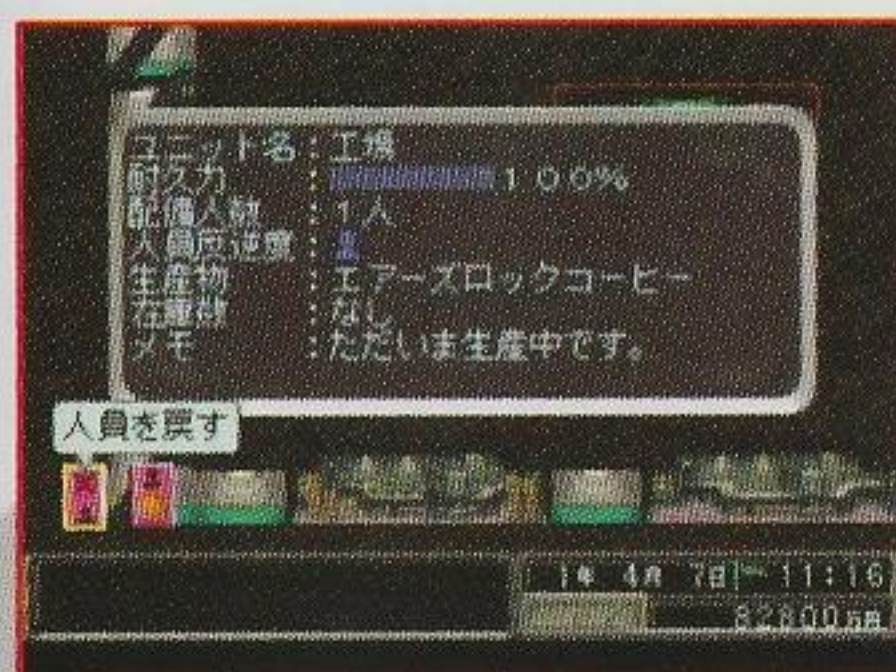
5．商品開発をする

“部屋ユニットを建設”アイコンを選択し、“商品研究室”アイコンを選んで、商品研究室を建設します。動力室と通路、階段、エレベータなどで繋ぎます。建設する場所は、総司令室と離さない方が良いでしょう。博士の移動に時間がかかります。建設が終わると商品研究室の上にカーソルを持って行き、○ボタンを押してください。アイコンが出現します。その中の“研究をする”アイコンを選ぶと、商品リストが表示されます。“ランチメニュー”の中の“エアーズロックコーヒー”を選択します。次に博士の選択方法が出るので“自動”を選びます。すると、総司令室からこの研究室まで博士が移動し、到着すると、研究が始まります。

6．商品を生産する工場を建設

商品を研究している間に、工場を建設します。“商品研究室”アイコンと同じようなところに“工場”アイコンがあります。これを選んで工場を建設してください。一つ注意が必要で、研究室の真横には建設しないでください。研究が遅れます。

7．商品を販売するカモフラージュを建設

商品の“エアーズロックコーヒー”を販売できるカモフラージュ“喫茶店”を地上に建設します。“ユニットを建設”アイコンを選び、“カモフラージュを建設”アイコンを選ぶ。“喫茶店アイコン”を選ぶと、喫茶店が建設できる状態になります。カモフラージュは、平地へは直接建設でき、斜面では土台を先に建設して、その上にカモフラージュを建設します。ただし、水中には建設できません。

8．商品を生産

商品研究が終われば、カーソルを先ほど建設した工場に持って行き、○ボタンを押します。“生産をする”アイコンが現れるので選びます。生産物リストが表示されるので“エアーズロックコーヒー”を選び、工場長リストから“江戸川金五郎”を選びます。総司令室から工場長が移動してきますので工場に到着すれば生産開始です。

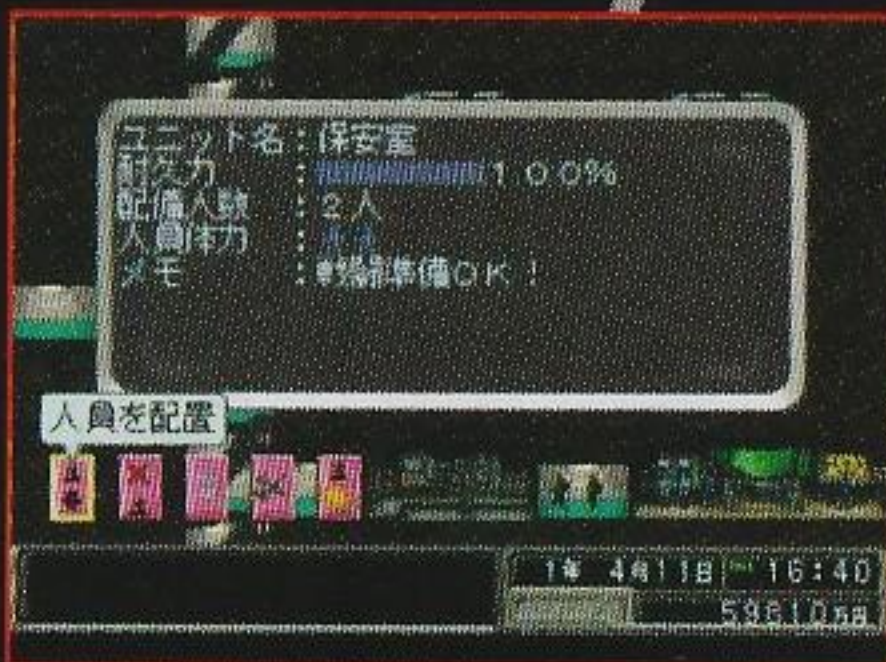
9．生産した商品をカモフラージュで販売

しばらく待つと、商品が生産され、在庫として増えてゆきます。先ほど建設したカモフラージュまでカーソルを持って行き、○ボタンを押します。すると“商品を販売する”アイコンが表示されますので、これを選び商品リストの中から“エアーズロックコーヒー”を選びます。これで自動的に販売されて行きます。資金が徐々に増えていくのが解るはずです。ここでは“エアーズロックコーヒー”を選びましたが、この他に色々と商品があります。開発時間、生産時間が短い商品を選ぶようにしましょう。資金が貯まれば、販売価格の高い商品を販売しても良いでしょう。ただし、商品は時間が経つにつれ、商品価値が下がって売れなくなっていきます。商品の売れ行きはカモフラージュのユニットウィンドで確認できます。現在の商品の売れ行きを確認しつつ、売上が落ちれば別の商品を開発、販売するといったように複数の商品を効率よく開発、販売するように心がけましょう。また、売れなくなった商品は、研究室で新しく開発し直すことができます。

保安室に改造人間を配置して防御を固める！

１０．改造人間を開発する

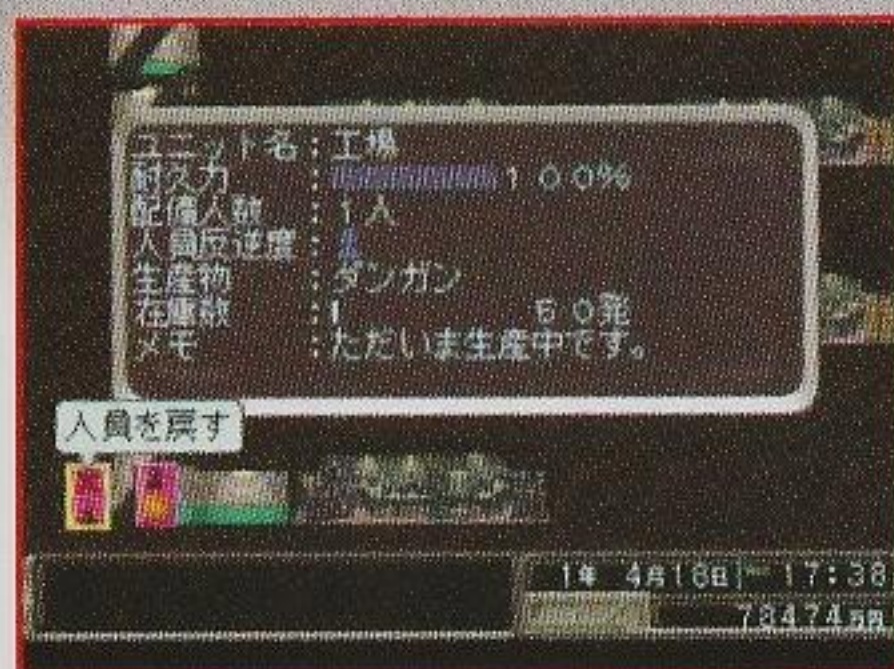
“部屋ユニットを建設”アイコンを選択し、“改造人間研究室”アイコンを選んで、改造人間研究室を建設します。動力室と通路、階段、エレベータなどで繋ぎます。建設が終わると、カーソルを改造人間研究室まで持って行き、○ボタンを押します。“研究をする”アイコンが現れるので選びます。改造人間開発リストが表示されるので、“ヒーロー”→“仮面ライダー１号”の順で選びます。総司令室から博士が移動してきて、到着すると研究開始です。改造人間研究室は一箇所に一体しか改造人間を研究できないので、複数建設しておきましょう。

１１．改造人間を配置

建設した保安室にカーソルを持って行き、○ボタンを押します。“人員を配置”アイコンが表示されますので、これを選び改造人間リストから配置する改造人間を選びます。１つの保安室に８人まで配置できます。

地上に砲台を建設して敵の侵攻を阻む！

１２．砲台の建設

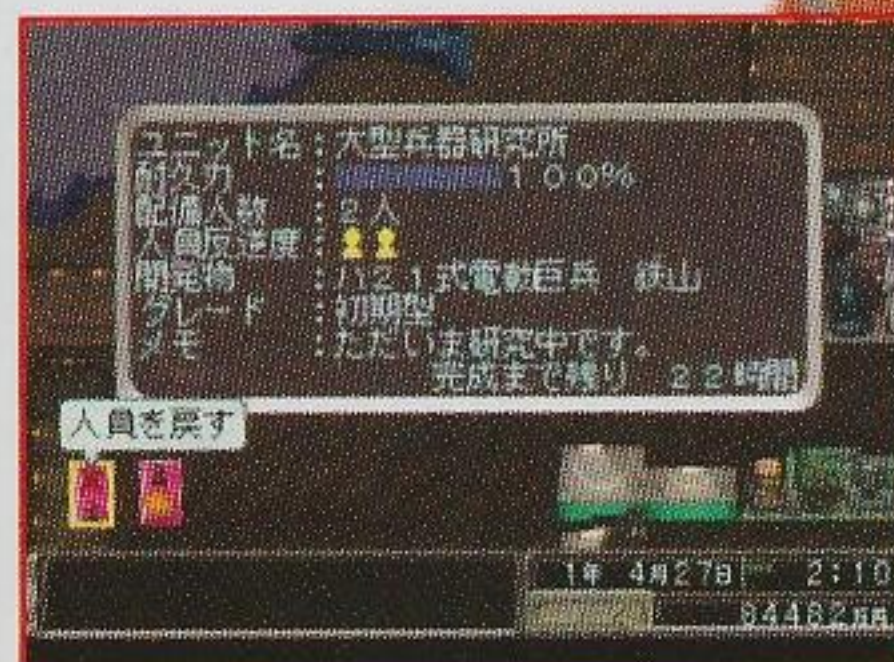
“ユニットを建設”アイコンを選び、“武装ユニットを建設”アイコンを選びます。“バルカン砲”アイコンを選ぶと、建設できる状態になります。砲台はカモフラージュと同じ方法で地上に建設できます。カモフラージュと違うところは、水中でも建設できるところです。

１３．弾薬の生産

砲台を建設しただけでは敵への攻撃はしません。弾薬が必要です。弾薬は工場で生産します。方法は商品を生産する時と同じで、生産物リストから弾薬を選んでください。工場長が工場に移動し、到着しだい生産を開始します。しばらくすると、弾薬の在庫が増え、これで初めて敵に攻撃することができるようになります。

巨大兵器を開発して、敵の対巨大兵器対策、また敵カモフラージュ破壊の準備をせよ！

１４．格納庫を建設

“ユニットを建設”アイコンを選び、“大型ユニットを建設”アイコンを選びます。ロボット、戦艦を開発するなら大型格納庫、戦闘機を開発するなら小型格納庫を選びます。これで建設状態になりました。格納庫には上方、または左右方向に発進軌道があり、これを地表まで伸ばすことで発進させることができます。まずは、上方に何も建設されていないことを確かめ、大型格納庫を建設してしてください。次に動力室と繋げてください。“エレベータ、格納庫の伸縮”アイコンを選び、格納庫の上にある発進軌道までカーソルをもって行きます。○ボタンを押したまま、これ以上伸びないところまでカーソルを移動させてください。地上まで伸びていないと発進できないので注意してください。

１５．巨大兵器を開発

建設が終わればカーソルを大型格納庫までもって行き、○ボタンを押します。“研究をする”アイコンを選ぶと研究物リストが表示されます。“ロボット”→“ハ２１式電動巨兵鉄山”の順で選んで行きます。博士が到着しだい研究開始です。

臨時収入、宝物を発見するために諜報員を送ろう！

16．諜報員を送る

改造人間を配置している保安室にカーソルをあわせて、○ボタンを押します。“諜報活動をする”アイコンを選び、“一般諜報活動”を選びます。配置人員リストから諜報に出す人員を選ぶと、人員が地上に向けて移動を始めます。マップ外に諜報員が移動すれば諜報開始になります。

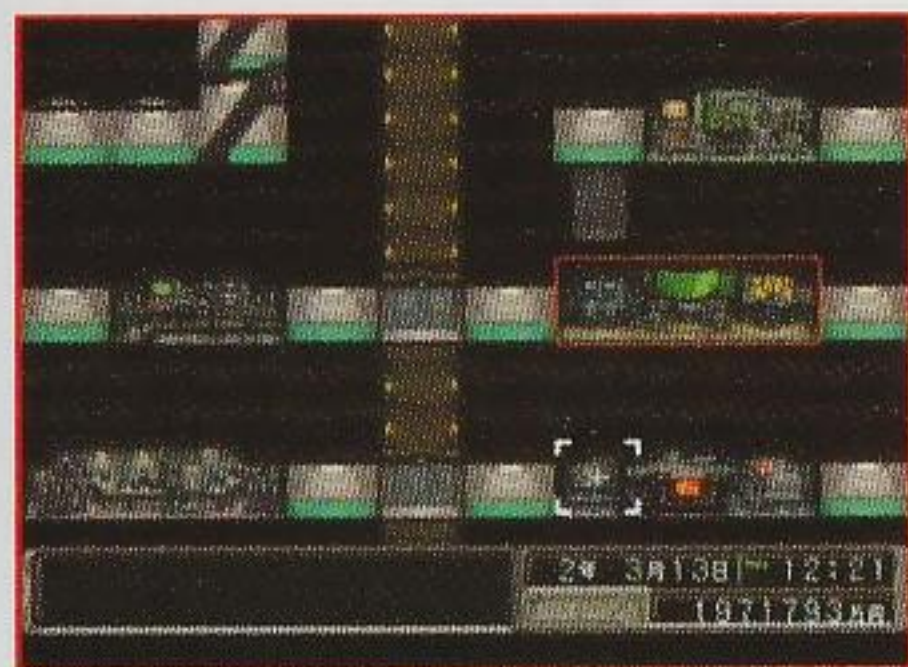
敵が攻めてきたら戦闘開始、今までに開発した兵器を使って攻撃、防衛をしましょう！

17．敵基地を見る準備

諜報員を送る手順で“一般諜報活動”の代わりに“敵基地を偵察”を選んで人員を選びます。マップ外に諜報員が移動すれば準備ＯＫです。敵基地に切り替えるには、メインアイコンの中の“総司令室各種コマンド”アイコンを選び、“敵基地を見る”アイコンを選べば切り替わります。

18．巨大兵器の攻撃、防衛

巨大兵器を開発した格納庫へカーソルをもって行き、○ボタンを押す。“攻撃また防衛する”アイコンを選び、敵基地攻撃を仕掛けたければ“攻撃”を選び、敵が攻撃して来ているなら“防衛”を選びます。すると、巨大兵器が発進して行きます。後の行動はすべて自動です。プレイヤーができるのは、帰還のみです。

19．改造人間の攻撃、防衛

改造人間を配置した保安室にカーソルをもって行き、○ボタンを押します。“攻撃また防衛する”アイコンを選び、敵基地攻撃を仕掛けたければ“攻撃”を選び、敵が攻撃して来ているなら“防衛”を選びます。人員リストが表示されるので、攻撃または防衛させたい人員を選択してください。基地に進入してきた敵を防ぐように配置した改造人間は、保安室に待機させておきましょう。保安室が空になると簡単に敵に進入されてしまいます。

20．敵基地に切り替えた後の行動

攻撃を選んだ改造人間は敵基地に進入して行きます。このまま放っておくと敵総司令室に向かって移動して行きます。しかし、敵総司令室の建設されている場所は、一番進入しにくい所にあります。十分に強い改造人間ならいいのですが、弱いものの場合ならほかの施設の攻撃にまわした方が効果的です。そんな時の為に攻撃目標の変更というものがあります。手順は、メインアイコンの中の“総司令室各種コマンド”アイコンを選び、“敵基地を見る”アイコンを選ぶと敵基地に切り替わります。メインアイコンを表示させる要領でアイコンを表示させると“攻撃目標変更”アイコンが表示されます。選ぶと攻撃目標選択状態となり、カーソルが表示されます。攻撃したい部屋ユニットにカーソルを合わせてください。敵基地への進入ルートをよく理解して攻撃目標を決定してください。次に攻撃目標を変更したい人員リストが表示されます。このリストから選択した人員について攻撃目標が変更されます。

21．効果的に敵基地を攻撃するには

基本は物量作戦です。兵器を多く敵基地に送り込めば良いわけです。しかし、ただ送り込んだのだけでは無駄に戦力を消耗します。巨大兵器と改造人間との連携が必要になってくるわけです。巨大兵器は発進した後すぐに、敵基地に着いてしまいます。これでは改造人間が敵基地に着いたときに、巨大兵器がどこにもいないことになります。タイミング的には、改造人間がマップ端に消えたぐらいで巨大兵器を発進させるのが良いでしょう。こうすることで巨大兵器が敵基地の砲台を破壊し、その後を改造人間が追うという形になるので有利です。

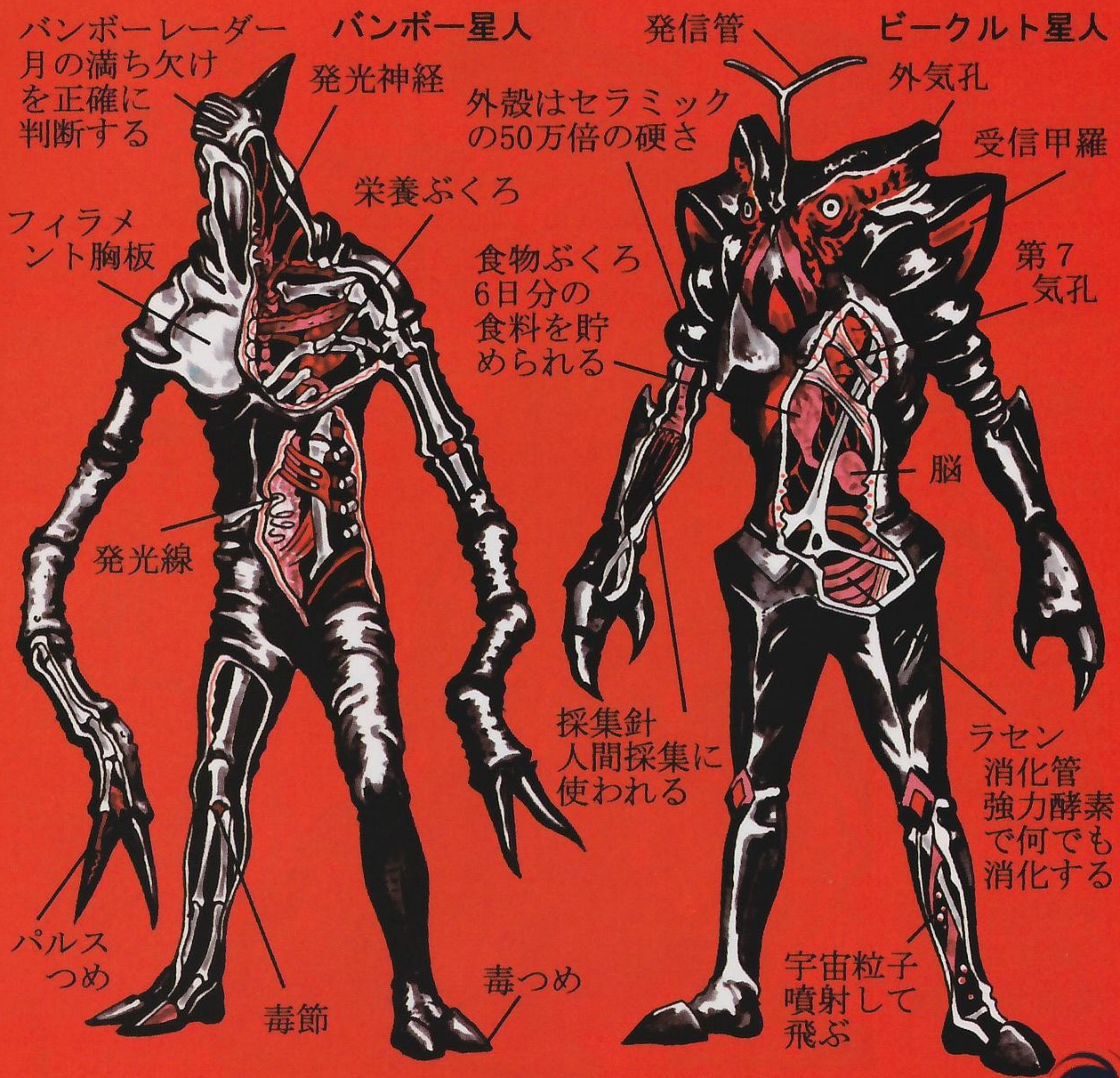
２２．改造人間、巨大兵器のヒットポイント回復方法

改造人間は保安室、巨大兵器は格納庫に帰還していれば、徐々に回復していきます。

人員を働かせ過ぎると思わぬハプニングが…

２３．反逆度には気をつけてください。

人員を働かせすぎると、反逆度が上昇します。下げる為には保養所を建設して、人員を配置することで下げることができます。工場がストライキ状態になったり、博士が研究をさぼったり、喧嘩をしたりと、つらい状況になるので、反逆度はこまめにチェックしてください。

【付録(ふろく)】
浮遊怪獣
フロンガ
発光複眼
360度全方向
感知できる
センサーアンテナ
エネルギー源を
探し当てる
磁界トゲ
6万ステラの強力な
磁界で計器類を
狂わせてしまう
放電口
200万ボルトで
放電攻撃する
アース
絶縁プラグ
フロンガコイル
吸収したエネルギーを
増幅する
反重力球体
浮遊するため
の働きをする
エネルギー吸収触手
あらゆるエネルギーを
吸い取る
攻撃手
60
SLPS 01526

バンボー星人
バンボーレーダー
月の満ち欠けを正確に判断する
発光神経
栄養ぶくろ
フィラメント胸板
発光線
パルスつめ
毒節
毒つめ
ビークルト星人
発信管
外気孔
外殻はセラミックの50万倍の硬さ
受信甲羅
食物ぶくろ
6日分の食料を貯められる
第7気孔
脳
採集針
人間採集に使われる
ラセン消化管
強力酵素で何でも消化する
宇宙粒子噴射して飛ぶ

伝説怪獣
イポポ
怪力あご
体温調節穴
高熱溶解口
3000万度の熱で
獲物を溶かして
吸収してしまう
怪熱光線
発射口
イポポ甲羅
戦車70台分の衝突
にも耐えられる
マグマぶくろ
再生貯蔵
ぶくろ
獲物を再生
保存する
怪力しっぽ
東京タワー
もへし折っ
てしまう
イポポ
スチーム
蒸気を噴射
して飛ぶ

SLPS 01526

視覚角
人工筋肉
バストーム船
レーダー
人工知能
酸素遮断板
燃料吸入口
重力制御室
中にはバス
トーム星人
のマイクロ
都市がある
サブ
レーザー
メイン
レーザー
バストーム星人
体長0〜89m
寄生怪獣尾
排泄用の
突起が多数
付いている
推進燃料
寄生怪獣の
排泄物を使
っている
外部センサー
微細な空気の
振動も読取る
胃
寄生怪獣
キングバストーム
浮遊艇に寄生している
炎ぶくろ

● このゲームはフィクションであり、登場する人物および団体名は実在のものとは一切関係ありません。

SLPS 01526

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

《故障品について》

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。
なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。
住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5　〒111-8081　☎03-3847-6666

●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

発売元 株式会社バンプレスト

千葉県松戸市松戸1230-1　〒271-0092

※バンプレストはバンダイグループの一社です。

SLPS 01526